
300余种攻关决窍
秘决 · 原理 · 维修
游戏机大全



ISBN7-5616-0976-0/TN·17
5.95元

游 戏 机 大 全

——秘诀・原理・维修

成兴・继程等编著

一九九一・九

电 子 游 戏 机 大 全

——秘诀·原理·维修

成兴·继程等编著

成都科技大学出版社出版发行

四川省印刷技术协会印刷厂印刷

开本 787×1092毫米 1/16 印张：14

1991年9月第1版 1991年9月第1次印刷

印数：1—2500 字数：300千字

ISBN 7—5616—0976—0/TN. 17

定价：5. 95元

目 录

第一章　电视游戏机 …………………………… (1)
一、电子游戏机概述 …………………………………… (1)
二、电子游戏机分类 …………………………………… (4)
第二章　电视游戏卡 …………………………… (7)
一、游戏卡概述 ………………………………………… (7)
二、游戏卡分类及常识 ………………………………… (7)
三、如何判定原装游戏卡和组装游戏卡 ……………… (9)
第三章　游戏攻关法及决窍 ………………… (13)
《蝙蝠侠》故事梗概、游戏常识 ……………………… (13)
《飞天魂斗罗》(最后的使命)攻关法……………… (15)
《迷宫岛》攻关诀窍 ………………………………… (19)
《热血高校》攻略法、必胜法 ……………………… (23)
《燃烧战车》选择多种武器与游戏方法 …………… (26)
《不动明王传》攻关诀窍、选关密码。 …………… (31)
《多拉美》武器和宝物介绍、接关法。 …………… (38)
《鳄鱼先生》攻关法 ………………………………… (40)
《魂斗罗》游戏常识 ………………………………… (42)
《魂斗罗二代》攻关法、加命、选关和选音乐 …… (44)
《双截龙》游戏方法 ………………………………… (46)
《双截龙二代》攻关诀窍 …………………………… (47)
《赤色要塞》攻关诀窍 ……………………………… (49)
《绿色兵团》游戏方法 ……………………………… (51)
《霹雳神兵》武器装备介绍和秘技 ………………… (52)
《第一滴血》攻关诀窍 ……………………………… (53)
《恶魔城》攻关诀窍、获取高分法 ………………… (58)
《人间兵器(三K党)》攻关诀窍、选关法 ……… (61)
《玛莉三代》(采蘑茹三代)攻关诀窍、妙法8种…… (63)

《松鼠大战》攻关法、游戏捷径 ……………………………… (70)
《九〇奥运会》游戏方法和知识 ……………………………… (73)
《火之鸟》制敌方法 …………………………………………… (75)
《无赖战士》(无头战士)接关和选关法……………………… (77)
《革命战士》攻关诀窍 ………………………………………… (79)
《三十一合一》简介 …………………………………………… (81)
《1943》《1944》选关法及攻关要点…………………………… (82)
《坦克大战》游戏介绍 ………………………………………… (83)
《1989 年坦克大战》借坦克法 ……………………………… (83)
《1990 年坦克大战》增加坦克法 …………………………… (83)
《金牌玛莉》选关 ……………………………………………… (83)
《斧王》选关和增加无数人法 ………………………………… (83)
《霹雳神兵》选关法 …………………………………………… (83)
《卡洛夫》接关法与宝物介绍 ………………………………… (84)
《中华大仙》武器、魔法介绍 ………………………………… (84)
《所罗门之匙》接关 …………………………………………… (85)
《新人类》飞越湖泊法、接关法 ……………………………… (85)
《新爆破》接关法 ……………………………………………… (85)
《杀戮战场》攻关要点 ………………………………………… (85)
《冒险岛》接关法、加速跑 …………………………………… (86)
《魔界村》接关、选关法 ……………………………………… (86)
《天狼号(超级飞狼)》选关、无敌法………………………… (86)
《YS(烟山)90(导弹坦克)》加固工事法 ………………… (86)
《怒一代》战士复活法 ………………………………………… (87)
《热血硬派》选关 ……………………………………………… (87)
《神奇玛莉》(采蘑菇四代)过关二诀………………………… (87)
《异形复活》无敌法 …………………………………………… (87)
《七宝奇谋》攻关、接关法 …………………………………… (87)
《水管一代》选关 ……………………………………………… (88)
《超级玛莉》游戏要点 ………………………………………… (89)
《超时空要塞》游戏常识 ……………………………………… (89)

《F—16雷鸟号》游戏常识 …………………………… (90)
《电梯大战》制敌方法 …………………………… (90)
《火凤凰》游戏知识 …………………………… (91)
《火箭车》游戏介绍 …………………………… (91)
《格斗之战》基本打法 …………………………… (92)
《大赛车》攻关法 …………………………… (92)
《兵峰》选10人…………………………… (93)
《汉堡》游戏常识 …………………………… (93)
《小精灵》(食豆)游戏常识…………………………… (94)
《敲冰块》游戏知识 …………………………… (94)
《机器人》基本打法 …………………………… (95)
《弹珠台》基本打法 …………………………… (95)
《街头小子》攻关法 …………………………… (95)
《南极企鹅》基本打法 …………………………… (96)
《马戏团》游戏常识 …………………………… (96)
《网球》游戏知识 …………………………… (97)
《大金刚三代》攻关法 …………………………… (97)
《打砖块》选关、彩块变化功能 …………………………… (98)
《波斯猫》游戏常识 …………………………… (98)
《机车大赛》攻关法 …………………………… (98)
《劲力足球》控制法、玩法心得 …………………………… (99)
《最终武器》增加能源…………………………… (100)
《飞龙之拳》秘技…………………………… (100)
《信长之野望》选音乐…………………………… (101)
《超人俱乐部》选音乐…………………………… (101)
《圣斗士完给篇二代》密码…………………………… (101)
《激突四驱》秘技、神秘的竞技车…………………………… (101)
《总决战》设定难易度法…………………………… (101)
《摔角》音乐选择…………………………… (101)
《功夫小子》续关妙法…………………………… (102)
《沙罗曼蛇二代》秘技3种…………………………… (102)

《B计划》击毁机器蜈蚣秘技 …………………………… (102)
《B计划》的机翼武器与武器替换、选关法 ……………… (103)
《蓝色霹雳号》接关…………………………………………… (104)
《鬼屋》的3个秘道、秘技3种……………………………… (104)
《战机P47》的战术 ………………………………………… (105)
《魁男垫》诀窍2种…………………………………………… (104)
《死灵战线》的正确路线……………………………………… (105)
《魔界八大传》冲撞技巧……………………………………… (105)
《魔幻仙境第三代》4种秘技 ……………………………… (106)
《魔鬼战记》连射秘技………………………………………… (106)
《魔境传说》增加续关次数法、攻关要点………………… (106)
《血狼战斗队》攻击计谋……………………………………… (107)
《大爆笑》无限读关法………………………………………… (107)
《奇幻战争》选关……………………………………………… (107)
《快打旋风》无敌攻关法、秘技2种……………………… (108)
《PC龙魂》攻敌、选关妙法 ……………………………… (109)
《麦当奴世界》选关法………………………………………… (109)
《深山太保》攻关诀窍………………………………………… (110)
《兵蜂》游戏常识……………………………………………… (111)
《圣魔术师》攻关诀窍………………………………………… (112)
《沙罗曼蛇二代》提高攻击力、妙用胶布………………… (113)
《俄罗斯方块》游戏常识……………………………………… (114)
《脱狱》秘诀5种……………………………………………… (115)
《激龟忍者传》攻关诀窍……………………………………… (115)
《ED船长》攻关诀窍 ……………………………………… (116)
《紧急追捕令》游戏要点……………………………………… (117)
《王中王》最后的秘密人像…………………………………… (117)
《半热英雄》秘技4种………………………………………… (117)
《桃太郎列车》秘技5种……………………………………… (118)
《洛克人二代》必胜法、秘技2种………………………… (119)
《功夫》中的7种功夫与高手绝招………………………… (120)

《小叮当》攻关诀窍、续关、选关法……………………（122）
《海底神话》大鱼眼睛变色……………………………（124）
《龙魂》攻关秘技………………………………………（125）
《新西兰的故事》小公鸡跳高法………………………（125）
《改造超人》无敌法……………………………………（125）
《虎之道》宝物与续关法………………………………（125）
《VS 机车大赛》全速前进妙法 ………………………（126）
《冲破火网》3 种秘技 …………………………………（126）
《外星人症候群》秘技 3 种……………………………（126）
《源平伐讨魔传》克敌法………………………………（127）
《西游记二代》秘技 3 种、选关法……………………（127）
《妖怪道中记》两个要诀………………………………（128）
《原子机械童》取宝与克敌法…………………………（128）
《昆虫袭击地球》要点…………………………………（128）
《南极虎》攻关克难秘技………………………………（128）
《绝对合体》攻击和分格方法…………………………（129）
《神魔英雄传》选关法…………………………………（129）
《兽王记》的战术和 4 种秘诀…………………………（129）
《小黄蜂 88》获高分法 ………………………………（130）
《冒险世界》攻关法……………………………………（130）
《武田信云》大展武功法………………………………（131）
《忍》攻关要点和选关法………………………………（131）
《凄之王》化验为夷法…………………………………（131）
《幻想空间》消失敌人妙法……………………………（132）
《幻想空间Ⅱ》的秘密宝物和续关法…………………（132）
《欧洲坦克大战》免战法………………………………（132）
《艾那吉》中的宝物……………………………………（133）
《赫利先生大冒险》攻击、休息和选曲方法…………（133）
《大盗王卫门二代》5 种秘技 …………………………（133）
《里见八壮士》3 种秘技 ………………………………（134）
《家庭麻将二代》6 种密码 ……………………………（13[illegible]）

《英雄列传》秘技 4 种、战术 2 种…………………… (136)
《火洛克》无敌密码………………………………………… (137)
《彩虹岛》选关和巧胜法…………………………………… (137)
《梦幻战士二代》选择武器与法术诀窍…………………… (137)
《神奇男孩》的秘技种种…………………………………… (138)
《盖亚徽章》秘技 4 种……………………………………… (138)
《龙之子》提高生命值的方法……………………………… (138)
《叮当迷宫大作战》掘洞杀敌法…………………………… (138)
《食鬼天地》选音乐和选关法……………………………… (139)
《异形波子机》不死方法…………………………………… (139)
《桃太郎电气火车》两个妙法……………………………… (139)
《武装刑警》续关与制敌法………………………………… (139)
《三 K 党》选关 …………………………………………… (140)
《PC 猿人》制敌人诀窍 …………………………………… (140)
《城市猎人》攻关要点……………………………………… (140)
《宇宙刑警》迅速过关法…………………………………… (140)
《飞龙拳二代》巧胜秘诀…………………………………… (141)
《太空狗》续关与选关秘诀………………………………… (141)
《机械战警》接关…………………………………………… (141)
《超惑星战记》攻关秘诀…………………………………… (141)
《卡伊冒险》跳关的宝物…………………………………… (142)
《迷宫慢游》选关及高分获得法…………………………… (142)
《翼人》《异形》选关法 …………………………………… (142)
《智慧方块》攻关法………………………………………… (143)
《射击方块》游戏方法……………………………………… (144)
《金块一代(挖金一代)》攻关法 ………………………… (144)
《金块二代(挖金二代)》选关和游戏知识 ……………… (145)
《前线》游戏方法…………………………………………… (145)
《接龙》游戏方法…………………………………………… (146)
《猪仔射狼》攻关法………………………………………… (146)
《打击魔鬼》游戏方法……………………………………… (147)

《金刚组合》游戏方法…………………………………………（147）
《大金刚一代》攻关法…………………………………………（148）
《大金刚二代》攻关诀窍………………………………………（148）
《大力水手》攻关法……………………………………………（149）
《摔角》游戏知识和方法………………………………………（150）
《冒险岛》宝物及功能介绍……………………………………（150）
《影子传说》攻关法……………………………………………（151）
《1942》游戏知识……………………………………………（152）
《小飞侠》宝物详细说明………………………………………（153）
《拆屋工》游戏要领……………………………………………（153）
《机车龙虎斗》诀窍……………………………………………（154）
《五子棋》游戏知识……………………………………………（155）
《源白棋》游戏知识……………………………………………（156）
《二人麻将》游戏知识…………………………………………（156）
《四人麻将》打法………………………………………………（157）
《足球》游戏知识………………………………………………（157）
《汽球》游戏知识………………………………………………（158）
《撞球》游戏知识………………………………………………（158）
《高尔夫球》游戏方法及规则…………………………………（159）
《忍者一代》游戏常识…………………………………………（160）
《忍者二代》宝物介绍及要点…………………………………（160）
《大密蜂》加强火力法…………………………………………（161）
《小密蜂》游戏方法……………………………………………（161）
《轰炸队（新爆破）》的宝物功能及技巧 ……………………（162）
《新人类》飞越湖泊法…………………………………………（162）
《龙魂》攻关诀窍………………………………………………（163）
《恶魔城传说》（恶魔城第三集）攻关诀窍 …………………（164）
《1944》打法要点及接关、选关密码…………………………（165）
《迷宫组曲》攻关要点和装备介绍、接关……………………（166）
《摩艾君》选关…………………………………………………（167）
《火之鸟》的暗道介绍…………………………………………（168）

《魔方医生》游戏介绍……………………………………………… (168)
《中文麻将》功能介绍……………………………………………… (168)
最新卡介绍 ………………………………………………………… (169)
棋王（中国象棋） …………………………………………………… (169)
联合大作战（蚕食飞弹） ………………………………………… (169)
一九四五（91年版） ………………………………………………… (170)
双截龙Ⅲ ……………………………………………………………… (170)
多拉美Ⅱ（91年版） ………………………………………………… (170)
勇士们（91年版） …………………………………………………… (171)
龙牙（91年版） ……………………………………………………… (171)
家用世嘉五代游戏机与专用游戏卡 ………………………………… (172)
一、家用世嘉五代游戏机介绍 ……………………………………… (172)
二、世嘉游戏卡节目简介 …………………………………………… (173)
《迈克尔. 杰克逊（外星战将）》 ………………………………… (174)
《闪电出击Ⅲ（沙罗曼蛇）》 ……………………………………… (174)
《突击先锋》………………………………………………………… (174)
《战斧》……………………………………………………………… (174)
《孔雀王Ⅱ》………………………………………………………… (175)
《四天明王》………………………………………………………… (175)
《鲛！鲛！鲛!》 …………………………………………………… (175)
《大旋风》…………………………………………………………… (176)
《超级忍者》………………………………………………………… (176)
《兽王记》…………………………………………………………… (176)
游戏卡的制作 ………………………………………………………… (177)
一、2600型游戏机节目卡的制作 ………………………………… (177)
二、任天堂游戏机节目卡的制作 …………………………………… ([illegible])
游戏卡故障的处理 …………………………………………………… (180)
一、　故障的确定 …………………………………………………… (180)
二、故障处理实例 …………………………………………………… (180)
第四章　使用与维修 ……………………………………………… (182)
第一节　游戏机的使用 ……………………………………………… (182)

一、正确连接 …………………………………………………… (182)
二、正确接卡 …………………………………………………… (182)
三、调试电视机 ………………………………………………… (182)
四、使用游戏机的几点注意事项 ……………………………… (182)
第二节　维修 …………………………………………… (183)
一、控制线（操纵线） ………………………………………… (183)
二、导电橡胶 …………………………………………………… (183)
三、射频线 ……………………………………………………… (183)
四、电源 ………………………………………………………… (184)
五、常见故障及原因分析 ……………………………………… (185)
六、616 电视游戏机故障检修二十三例 ……………………… (187)
七、“小天才”电视游戏机故障检修二例……………………… (194)
八、智力宝电视游戏机故障检修二例 ………………………… (195)
九、光电枪原理及维修 ………………………………………… (196)
十、袖珍电子游戏器维修实例 ………………………………… (197)
十一、几则小经验 ……………………………………………… (198)
改善节目转换器 ………………………………………… (198)
加大散热器 ……………………………………………… (198)
巧修开关 ………………………………………………… (198)
增加“连动”功能 ……………………………………… (198)
提高攻击速度 …………………………………………… (199)
安装投币电路 …………………………………………… (199)
游戏机集成电路的代换 ………………………………… (200)
其他 ……………………………………………………… (201)
一、常用游戏语（日文对照） ………………………………… (201)
二、常用游戏语（英文对照） ………………………………… (202)
三、为用户当向导 ……………………………………………… (206)

第一章 电视游戏机

第一节 游戏机概述

一、概况

近年来，日本玩具制造业出现了一颗超级巨星——任天堂公司，它所推出的“家庭电脑”横扫日本玩具市场，其硬件和软件的销售额已占日本玩具市场年销售额(约七千亿日元)的三分之一，这不仅在日本玩具制造界，甚至在日本社会上都引起不小的震动。

靠“家庭电脑”起家

任天堂本来是一家以生产扑克牌为主的公司，总部设在京都。现任总经理山内溥大学还没毕业就从过世的父亲手中接管了任天堂的经营大权，开始时仍以生产扑克牌为业。山内溥的经营哲学是：他的公司不是简单地在制造玩具，而是在向消费者提供娱乐，因而产品一定要设计、制造得好玩，才能有份量；只要产品好玩，就一定能有销路。山内溥还十分注意技术开发，鼓舞职工自由发挥、不断创新。

七十年代末到八十年代初，个人电脑开始在市场上崭露头角，这时报刊杂志等对个人电脑市场的分析，预测很多，普遍看法是认为市场远景看好。任天堂的高级经营者并不局限于这种一般分析，他们认为：“大部分个人电脑是被用来玩电脑游戏”。针对这种需求，在生产个人电脑时可以忽略一般功能的应用，专注电脑游戏功能的发展，这也符合任天堂的业务经营方向。

任天堂 1980 年开始生产电子玩具，并把主要力量投入“家庭电脑”集成电路的设计开发上，力求生产出画面生动活泼的电脑玩具机。经过一番努力，任天堂设计出两种 ROM 晶片，一种控制影像，一种控制指令，在此基础上生产出两种电脑玩具机在市场上试销。一种可玩 9 种游戏，定价 9800 日元；另一种可玩 15 种游戏，定价 15000 日元。把价定在这种低水平，主要考虑其销售对象多是些青少年，这种价格容易为他们接受。试销结果表明，15000 日元的机型比较畅销。同时，公司还发现玩游戏机的人成人也占了一大部分，从此公司把开发“成人市场”也作为自己的目标。

1983 年，任天堂正式在市场上推出家庭电脑，每台售价 14800 日元。从此，任天堂的家庭电脑，就以“画面质量不亚于大型游戏机”、“游戏内容精采”、“价格大众化”等

优势，风靡日本市场。产品推出之后的第一年，销售了44万台；第二年上升为60万台；第三年更高达380万台。至1985年底已累计卖出600万台，在全日本约3600万户家庭中，平均每6户就有一台任天堂的家庭电脑。这种增长速度和市场占有率是十分罕见的。

不断推陈出新

任天堂并不满足于已经取得的成绩，它一方面巩固已经取得的市场，一方面不断向市场的纵深发展，任天堂家庭电脑主要是为玩游戏而设计的，因此玩游戏软件的好坏对其产品的销路影响很大。现在任天堂已把开发公司合作进行设计和生产。到目前为止，任天堂已经推出了97种软件，软件销售额已占总销售额的60%。正是因为任天堂的软件内容丰富多彩，而且能够不断推陈出新，才保持了其硬件产品销售的增长势头，使任天堂在竞争中立于不败之地。

今年二月，任天堂又开始在市场上销售一种新产品——家庭电脑用软件磁盘机，每台售价也是15000日元。使用软件磁盘机，不仅容量大，还可以改写程序。每次游戏失败后，可以从中间继续玩，不必从头开始。磁盘机也可记录每次成绩，当作比赛的参考。此外，磁盘机所配软件有些是有故事情节的游戏，增加了趣味性，改变了过去电脑游戏主要是靠神经反应的状况。

为了改定磁盘软件的内容，任天堂配套推出了“程序内容改写机”。当消费者玩腻了游戏时，可以把磁盘放入改写机内，投入500日元，就可以把磁盘程序换成别的游戏内容。现在日本有50处程序内容改写机的服务点，预计明年将有10000台这种改写机投放市场。

产品普及率高

现在日本平均每六户就有一部任天堂生产的家庭电脑，其普及率远远超出其它厂家生产的电脑。目前大家都用它玩游戏，但它仍有一般电脑的功能。而且它的机种相同，可互相兼容，发展其它用途的潜力也就更大。特别是推出了软件磁盘机，发挥其他功能的条件就更趋成熟。有鉴于此，任天堂公司正在计划使它生产的家庭电脑进入电脑通讯领域，通过连机并网，形成一个巨大的网络系统，为用户提供信息服务业务。比如，人们可以利用电脑和电视来观察商品、比较价钱、订购、付帐等等。

几点可借鉴之处

任天堂由一家生产扑克牌的公司发展成为日本最大的电脑游戏机制造企业，分析它成功的原因，可归纳出以下几点：

1. 重视技术开发和产品质量；
2. 有明确的经营方针——生产好玩的产品，为消费者提供娱乐；
3. 市场信息抓得准，有独到的分析见解；

4. 能确定正确的市场目标，制定适当的价格政策。

任天堂游戏机与任天堂公司

100年前，日本京都下京地方一个山内房治郎的人，开设了一家靠家庭手工制造花纸牌的小店，以汉语“尽人事，听天命”的寓义取名“任天堂”。上世纪末，“洋纸牌”——扑克传入日本，数量很少，只有贵族才能玩。房治郎见有利可图，立即生产扑克。1933年，他的儿子山内积良接班，大力扩展业务。此人为了继承父业，发家致富，不惜日夜操劳，终于中风死去。这样，已颇具规模的重担便落到了山内积良的孙子，当时只有22岁，如今已任社长40余年的山内溥身上。

这位年轻好玩的大学生接班伊始，同行们便等着看笑话。但山内溥可能继承了先辈们“长袖善舞”的天性吧，居然兢兢业业地干了起来，而且青出于蓝，令人刮目相看。他建立总工厂，集制造和销售于一身，强化组织体制。他不惜违犯祖宗禁忌，借钱办厂，把以手工为主的生产方式变成现代化生产。1953年，他对纸牌寿命的缺陷，大量制造塑料扑克，营业额大量增长。1955年，他与美国狄斯尼订立合同，获得许可，大量生产有米老鼠、唐老鸭、白雪公主等动画人物图象的扑克，而且压低售价，一时风行全国，从儿童身上大发横财。1959年，日本电视台打算播放皇太子的结婚术礼，消息传出，电视机销售量大增。山内溥抓住时机，投巨资冒险播放了一个15分钟、针对儿童好奇心理的“扑克魔术”节目，轰动一时，销售额直线上升。不久，他又推出“魔手”、“超级机器”等玩具，也获得成功，真可谓财源滚滚，一路顺风。

只是好景不常。由于欧美人习惯用一次性扑克，所以任天堂的塑料扑克外销受阻，大量积压。1969年任天堂推出电子玩具“光枪”故障太多，赔了老本，不久又受滞于第一次石油危机的影响，使任天堂陷入严重的经济危机之中。山内溥此时并不泄气，更不认输。他充分表现出日本企业家独具的特性——顽强而执著，坚信电子游戏机的战略价值。他力排众议，继续投资研究开发此类产品。1973年，任天堂与三菱电视机公司合作的结合电子录像机的影像游戏机推出后，扭转了公司的颓势。不久，又推出有6种游戏可供选择的家用彩色电视游戏机，进而又推出有15种游戏可供选择的机种。仅此几件，任天堂当年营业额上升12. 4%，高达109. 4亿日元；纯利12. 5亿日元；较头年上升了34. 4%。“任天堂旋风”席卷了日本玩具和娱乐界，员工们也士气大振，倾全力开发家用电子游戏机和营业用游戏机。1979年2月他们推出“太空热”游戏机后，任天堂终于重返日本玩具商王国的宝座。

转危为安并未使山内溥满足。他认为战胜损失与挫折，不过是积累了一点有利于发展的经验而已。80年代开始，任天堂向家用电脑玩具发动总攻。当时，日本和美国几家公司也推出了此种游戏机，只是售价都在1. 5万与6万日元之间，销量不大。任天堂经过苦战，推出了成本较低、功能却比美国产品较高的家用电脑专用的大型集成电路产品，每件售价1. 48万日元。于是几乎一夜之间，空前轰动，压倒了所有对手。

1985年，任天堂的新产品“超级马利”上市，由于销路奇佳，甚至带动了主机销售。1986年，家用电脑用的磁碟系统产品上市，它不仅具玩具功能，还能储存资料。当年便

推动家用电脑主机售出800万台以上，年营业额突破10亿日元大关。1989年任天堂又推出携带式家用电脑主要和新的匣式软件产品，营业额有新的突破。现在，“任天堂”几乎取代了“电子游戏机”的名称，产品畅销欧洲、美洲和亚洲。

任天堂抱住一棵“树”不放，一百年了，这棵“树”也不大，但它在风雨中不低头，在干旱中不倒下，拼命开发创新，终于把它变成了一棵“摇钱树”。

第二节　游戏机分类

目前流行的电子游戏机主要有四大类：1. 液晶屏幕机。此机使用2粒1. 5V的钮扣电池作电源，用液晶屏显示画面，节目单调，变化小，但成本低，售价在30～80元之间。2. 电视游戏机。此类机须配合电视机使，主机供电为10V直流电，通过一根射频线向电视机输送游戏信号。游戏节目可随意更换，十分方便，图像、音响效果都较佳。按照节目的兼容性，又可分为两种：一是“汉龙2600”系列，(包括雅达利、溢龙、皇冠和阿罗士等机型)；二是“任天堂”系列(包括任天堂、小天才、胜天、智力宝、创造者和宠天等机型)。前者兼容性差一些，约在4K以下，后者兼容性高，约在24K～4M之间。因此，图像、声音比“任天堂”类要逼真丰富得多。售价在220～500元之间。3. 大型座式机。该机专门为电子游戏经营户研制的，其图像细腻、复杂、层次分明，伴音丰富悦耳，颇带刺激性，但成本较高约5000元～10000元。而且换一次节目(电脑节目板)亦需数千元次，该机家庭用户不敢问津。4. 世嘉机。该机是日本嘉株世会社新研制出的一种高品质家庭电脑游戏机。目前，进入国内市场的是世嘉五代机，其体积稍大于任天堂机，但图像、伴音是任天堂机望尘莫及的，甚至已能与大型座机媲美了。可谓大型座机搬进了家庭。售价为1400元，其专用卡约150元。

家庭电脑游戏机的沿革

概　念

“家庭电脑游戏机”，顾名思义，是以电子元器件为主构成的游戏器具。随着电子技术的飞速发展，特别是自电视机问世以来，屏幕显示功能与家庭电脑游戏机相结合，给人们带来了视学刺激与心理享受，更加速了家庭电脑游戏机的发展，逐渐地“家庭电脑游戏机”成了“屏幕电子游戏机”的专用名词了。

家庭电脑游戏机的发展演变

最初的家庭电脑游戏机由很不成熟的机型，逐步演变而定型为大型的立式屏幕机，它将稳压电源、电脑节目板、扫描板、控制板与显像管结合于一体，并利用可更换的电脑节目板来改变节目内容，从而使这种立式屏幕机在游乐场中以一枝独秀的姿态处于领先地位。

标志着现代电子科技发展进步的家庭电脑游戏机，由于它的软件技术应用有着无限大的空间，任凭设计者驰骋，因此，大量题材广泛、内容丰富、风格迥然的游戏节目卡应运而生。特别是在游戏中得到的心理刺激和享受，使越来越多的人被此深深吸引。然而，由于成本价格的昂贵，使这种大型游戏机只能在部分游乐场和极少数的家庭中一展风姿。

怎样才能使家庭电脑游戏机进入普通人家呢？大型游戏机略嫌笨重的体积及其高昂的价格便成了首要问题。然而，电子工业飞速发展很快就使这一难题迎刃而解了。首先，随着电视机的普及，大型游戏机内原有的显像管、扫描板部分，完全被电视机所代替；其次，再将节目板与控制板实现分离；然后，又成功地推出了单片微机系统。这样，家庭电脑游戏机诞生了。这种新型游戏机不仅体积迅速地缩小，且成本大幅度地下降，价格降到了一般家庭可以接受的水平，因此，家庭电脑游戏机以其物美价廉的全新姿态正式走入了普通家庭。

在降低游戏机成本的设计过程，最初采用尽可能减少储存容量的做法。然而，却存在着图像单调、形象粗略、动作简单、游戏乏味这一最大遗憾，因此逐渐被人们冷落了，就是游戏节目（软件）的设计者们也失去了为它设计新节目的热情。这一类游戏机的机型便是“2600”、“皇冠”、“阿罗士”、“溢龙”“7000”等等。

80年初，半导体存储器制造技术突飞猛进，其容量连续翻番，成本一再降低，在最初的“2600”等机型上又进一步革新，使用了这种存储器，终于在1983年由日本Nintendo株式会社推出“任天堂”系列家用电视游戏机。此机以其设计合理、性能先进、价格不断下降的绝对优势，占据了游戏机行业的鳌头，使家庭电视游戏机再度掀起了高潮。

“任天堂”半导体集成电路存储器制造技术的成功，带动了软件节目卡的设计方面的重大突破，从最初“2600”型节目卡的4K容量（1K相当于1024个二进位制数码或字节）很快便增到256K，经扩充后，最高可达到4M（每M相当于1000K），这么大的存储容量给软件设计者们提供了更加广阔的空间，从古代到未来、从宇宙到人间，现实与幻想、自然与传说，甚至历史故事与现实发生的事物等都成为创作题材。

这类软件节目，无论形象动作的细腻、图像色彩的逼真、运算速度、声响音乐等都足以与大型游戏机节目媲美。

同时，台湾、香港的游戏机制造业纷纷效仿“任天堂”而推出了一系列家庭电脑游戏机，如“胜天”、“小天才”等等。

家庭电脑游戏机的结构

屏幕家庭电脑游戏机是电子计算机发展阶段的产物。它是利用电子计算机的原理，按已经编好固定程序的软件（游戏节目卡片）进行一系列数据处理，再经视频处理后，输送到显示系统使屏幕显示出来。

控制器

电　　　电脑板　　　游戏卡

源　　　调制板　　　电视机

图 1 游戏机结构图

电源接通后，中央处理器经复位后，开始执行游戏卡中的游戏程序，提取数据经过处理，关住视频处理器。手柄盒输出的串行数据也在中央处理器控制下，送往中央处理器。视频处理器把输入的数据加工处理，最后以视频信号形式输出。

如此连续不断地循环就可完成游戏任务。在游戏中，游戏者的手、眼、脑并用，不断变换各种指令信号（操纵游戏），而游戏节目卡内容又能激发和刺激游戏者，使之根据画面发动各种指令。

扩展功能的应用

键　盘

与游戏机配套所用的键盘是计算机的标准键盘，由字符键、功能键、光标控制键、数字键等共 78 个工作键组成。它的基本功能就是输入指令和数据。如可以通过键盘学习与电脑对话，学习“BASIC”语言并利用它编写程序、练习计算、尝试作曲及打字等。这样一套使用后实际等于拥有了一部电脑学习机，可称是“在游戏中长知识、在键盘上学文化”。

目前市场上配合这种键盘出售的典型学习软件，可以进行数学计算、英文打字、谱曲练习、程序编写等。另外，近期还会有供高中、初中学生学习用的“函数与图象”、“多功能英语词汇练习”、“计算机绘画”、“成语练习”等一大批学习用卡开发上市。

游戏碟

用游戏碟游戏是目前风靡国外市场的娱乐器具，一般由磁碟驱动器、连接卡及节目磁碟组成，高级的也有应用激光技术生产的镭射机、连接卡及镭射盘组成的，它之所以能够风靡市场是因为有以下特点：①首先利用磁碟作为游戏机外部信息储存，可以大大提高游戏节目的容量，使游戏节目的内容更加丰富多彩，节目设计真正进入了计算机阶段，创造空间更为广阔了。②其次，使用游戏碟连接卡及节目磁碟这样的配套等于拥有了一部简易的计算机，当游戏者有了这样一部游戏机后，它只是对已储存好的节目进行读出，因而称游戏机为计算机的读出器，而加上以上套件组合，游戏者不仅可以读出，也可能进行计算机写入，这样就给游戏者自我创作提供了一个广阔天地，游戏者可自行改写各种游戏指令，以求各种娱乐享受，倍添游戏乐趣。

其　他

游戏机的扩展功能还有许多，如：激光手枪、激光冲锋枪、立体镜、摩托车、跳跳毯、精密操纵柄等等，这里就不再一一介绍了。

第二章　任天堂电脑游戏卡

第一节　游戏卡概述

一、游戏卡的结构及特点

游戏卡的外观为 107（长）×（厚）×72（高）的长方盒，除高度以外，长、厚及各斜面角度、开口缝隙均有严格要求。塑盒的卡紧方式有两种：一种有螺钉锁紧，一是用卡的底、盖之间的卡舌卡紧。螺钉方式的不要轻易打开，因为遮盖螺钉的装饰彩贴一旦揭开，不易复原。

卡的内部是一块有 60 插脚的电路板，上面装有几块大规模集成电路（游戏程序存贮器），有些还装有二极管、三极管、电阻、电容、微型开关、甚至还有电池。元器件数量、存贮器的容量，随游戏节目的长短、难易有明显增减。

存贮器的封装形式有两种：一种是标准引脚排列，有严格几何尺寸的标准封装（也称硬封装），一种是用特殊胶封在电路饭上，呈扁圆状的简易封装。简易封装成本较低，容量也不很大。

软封装的电路内部均已存有程序，不能再作改动或重写。硬封装电路有两种，绝大部分是 PROM（可写入存贮器），程序写入后也不能更改。另有一些是 EPEOM（可写可擦存贮器），用适当的手段可将原写入的程序擦除，之后还可重新写入新程序，EPROM 成本较高，其特征是在集成电路正上方开有一个透光窗，将遮光纸揭去，用紫外灯照射即可擦除旧有内容。平时遮光纸不要揭开，以免透光丢失信息。对 EPROM 也不能轻易焊，否则会丢失信息，造成故障。

从卡芯的结构说，是一块多插脚的电路，必然会产生开路、短路、接触不良、元器件损坏等问题。本文所指的故障也就是针对此而言的。从卡的功能讲，这是一个固化的软件，是游戏程序、图像的载体。由于外部操控不当或内部不良均可造成程序或图像错误，使游戏无法进行。对这类故障原则上讲是不能修复的，只能防患于未然。即便是使用 EPROM 的卡，重写内容对普通用户也是不可能的，必须求助于专业技术人员和专用设备。

第二节　任天堂游戏卡的分类

目前，国外生产任天堂游戏卡的公司或厂家较多，但都比不上日本任天堂公司的生

产规模，而且卡的数量、品名都名列前茅。因此，任天堂游戏卡充斥国际国内市场。现将任天堂公司出版的卡分类列出。

LA：贮储量 24K。　　（如“火凤凰”）

LB：贮储量 40K。　　（如“超级兄弟”）

LC：贮储量 48K。　　（如“影子传说”）

LD：贮储量 64K。　　（如“冒险岛”）

LE：贮储量 80K。　　（如“大相扑”）

LF：贮储量 128K。　　（如“绿色兵团”）

LG：贮储量 160K。　　（如“神龙之迷”）

LH：贮储量 256K。　　（如“双截龙”）

共计 8 个级别。后来出版而未标明序号的又称为“特卡”，其贮储量有的已超过 256K，如“不动明王传”已达到贮储量 2M。

这样，贮储量越大，其图像越复杂，其声音越悦耳；反之贮储量越小，其图像越简单，其声音越单调。人们常说的“强卡”即指 128K 以上的节目卡。“小节目”即指 48K 以下的节目卡。

由于近年来采用了大容量的贮储器，科研工作者便将多种节目卡合而为一，生产出各种规格内容的组合卡。如“一百一十合一”、“八十二合一”、“五十二合一”、“强卡八合一”等。

组合卡的诞生，给游戏者带来投资少，玩法多的便利。

游戏卡基本常识

* 游戏卡的 K 数指的是什么？

所谓游戏卡的 K 数就是游戏卡自身信息存贮的多少用 K 数来表示。K 值越大说明游戏卡内部信息藏贮量越大。我们知道游戏卡的主要内部构造是由一块或多块集成电路所组成。一块集成电路所包含的信息量，一般地都用 K 来表示。在电子技术中 K 的含义是指：它代表的字结，一个 K 它所代表的字结为 1024 个。一个字结根据微型计算机是几位微机，那么就是几位字符组成一个字结。如四位微机，它的一个字结就是四个字符组成；八位微机，它的一个字结就是八个字符组成等以此类推。任天堂系列游戏机都是以八位微机为标准发明的，故它的游戏卡中信息贮存也是以八位微机的信息存贮法为基准。由上述可以看出一个游戏卡的 K 值决定了游戏卡节目内容的难易。任天堂系列游戏机的卡带最基本的信息含量为 24K，最高可达 4000K 左右（1000K 可用 1M 表示）。从信息含量的角度来看任天堂系列机就比 2600 型机高得多。现在新出品的世嘉十六位机，它是以十六位微机基准制造的。那么它的一个 K 值同样是 1024 个字结，但一个字结的字符确有 16 个，所以世嘉机本身一个 K 值的信息量就比任天堂系列机一个 K 值大一倍。而且世嘉机卡带最基本的含量可达 2000K。因此世嘉机的游戏节目比任天堂系列机的图像、伴音高出 1 倍至数倍。

* 任天堂游戏卡的档次分法：一般，任天堂游戏卡的卡类档次是按它的信息含量多少来区分的。在 24K 至 48K 之间的卡称之为低档卡，游戏卡封面一般标有 LA 至 LC 字样。

在64K之间的卡称之中档卡，游戏卡封面一般标有LD、LE字样。128K以上的卡称之为高档卡。封面一般标有LF……字样。相对来说按英文二十六个字母排列顺序，字母越后，它所代表的游戏卡信息含量越大。对于合卡信息含量一般可以这样判断。如一个由每个节目都是由24K组成的四合一卡，那它的信息量就为24×4=96K，所以此卡就应当为中档卡。其它合卡档次判别也以此类推。有的也把1000K以上的高K卡称之为特卡或超强卡。对于有的封面和说明均未注明档次的卡，要判别它的档次一般可以用以下方法：首先看游戏卡的重量，游戏卡重说明它的集成块多，也就说明它的信息含量大。但不能一概而论，如早期的任天堂游戏卡由于内部有其它如电阻、电容、晶体管等零件或封装材料较重等原因，它的重量也较大；而现在由于技术提高采用超大规模集成电路，卡内零件很少相对重量就轻。如世嘉游戏卡的重量就比很多任天堂的特卡都还轻。其次，更重要的是，插入机内看游戏节目的图像清晰度高，内容的难度大，画面卷动长度大等都可以说明游戏卡信息含量高。最后还可以比较已知档次卡的内容等未参照判断。综合上述因素，一般都可正确判断一个游戏卡的档次。

第三节　如何判定日本原装游戏卡和组装游戏卡?

现在国内所常见的游戏卡均为港台和部份国内组装的游戏卡，而日本原装的游戏卡很少。日本原装卡比组装卡的质量的确要好。(主要指选用材料、装配工艺）一般判定日本原装卡的方法有：第一，从外观来看。日本原装卡都有所产公司的标记，(如打印有任天堂商标）其次有精美外壳，并附有说明书等；第二，从游戏卡芯片插脚来看。一般原装卡的芯片插脚的顶端都成“凸”字型，而组装卡却是平的；第三，从游戏内容上看。如魂斗罗I卡为例：原装卡在机器自动游戏前介绍了故事内容，卡中人物介绍等，而组装卡却没有。在游戏中如第一关背景画面的树林叶片是不断摇动的，而组装卡大多是静止的；也就是说对于同一个内容的游戏卡，原装卡的信息含量比组装卡稍大一点。第四，部份组装卡对游戏机的选择较大，如多拉美、野狼敢死队、超级飞狼等卡在有些游戏机上不出图像或所出图像是“花”的。经过以上几个判别基本上能区分日本原装卡和组装卡。

国内流行的任天堂游戏卡

LA	玛莉兄弟	LA	大力水手	LA	大金刚 I
LA	大金刚 I	LA	大金刚 Ⅲ	LA	警技
LA	打雁	LA	射击	LA	五子棋
LA	弹珠台	LA	高尔夫球	LA	网球
LA	二人麻将	LA	四人麻将	LA	魔鬼世界
LA	赛车	LA	街头小子	LA	蜘蛛与企鹅
LA	太空青蛙	LA	打汽球	LA	打棒球
LA	雪人	LA	越野机车	LA	猫捉老鼠
LA	爱的小屋	LA	小蜜蜂	LA	功夫

LA	接龙	LA	南极冒险	LA	忍者
LA	打鱼	LA	叮当一代	LA	F—16 雷鸟队号
LA	辛巴达	LA	小精灵	LA	疯狂骑士
LA	小多多	LA	机器人变飞机	LA	直升机
LA	太空青蛙	LA	坦克	LA	杀戮场
LA	火箭车	LA	本将棋	LA	世运一代
LA	世运二代	LA	橄榄球	LA	火凤凰
LA	撞球	LA	南北拳	LA	摔角
LA	忍者大决斗	LA	汉堡	LA	企鹅与蜘蛛
LA	算数游戏	LA	马戏团	LA	超时空要塞
LA	猪小弟	LA	金块 2 代	LA	金块 1 代
LA	红巾特攻队	LA	迷你昆虫	LA	大蜜蜂
LB	妙妙猫	LB	电子弹珠台	LB	地底探险
LB	机械人二代	LB	杀人事件	LB	头脑战舰
LB	机事龙虎斗	LB	美国大兵	LB	宝剑
LB	一九四二	LB	鬼太郎	LB	飞天战神
LB	轰炸队	LB	玩皮熊	LB	溜溜球
LB	兵蜂	LB	超浮游要塞	LB	西游记
LB	忍者三代	LB	飞狼	LB	金刚组合
LB	无敌先锋号	LB	魔幻境	LB	职业摔角
LB	叮当二代	LB	鸟的故事	LB	B 计划
LB	水中救难	LB	成龙	LB	拆屋工
LB	电梯	LB	前线	LB	足球
LB	英雄扣美	LB	超级玛莉	LB	碰碰车
LB	列车寻宝	LB	漂浮枪手	LB	路　16
LB	环游精灵	LB	立体空战	LB	玩皮精灵
LB	忍者二代	LB	星际大战	LB	黄金骑士
LB	铁板阵	LB	太空门		
LC	射击方块	LC	智慧方块	LC	俄罗斯方块 I
LC	俄罗斯方块 I	LC	七宝奇谋	LC	影子传说
LC	谍对谍	LC	小飞侠	LC	百眼巨神
LC	霹雳机车	LC	空中扣难	LC	算术一年级
LC	算术二年级	LC	打砖块	LC	香蕉园
LC	算术三年级	LC	算术四年级	LC	算术五年级
LC	算术六年级	LC	黑白棋	LC	好小子
LC	金字塔寻宝	LC	北斗拳	LC	音乐家
LD	超级坦克	LD	变形金刚	LD	星际保卫战
LD	妖怪大魔境	LD	荒岛大冒险	LD	勇者战恶龙
LD	星际战士	LD	东海岛 53 次	LD	所罗门宝藏
LD	好小子	LD	北斗神拳	LD	忍者 4 代
LD	A. S. O	LD	冒险岛一代	LD	国王骑士
LD	魔鬼克星	LD	五路福星	LD	太嚓狱人
LD	金龟车	LD	迷宫组曲	LD	新西游记
LD	环游 80 天	LD	无敌铁金钢	LD	地底冒险二代
LD	快乐城	LD	蓝色霹雳号	LD	圣饥魔
LD	新人类	LD	歌星之路	LD	米老鼠大冒险
LD	保龄球	LD	市区历险记	LD	大相扑
LD	花式撞球				

LE	魔法宝石	LE	中国拳	LE	巴比伦塔
LE	女武士	LE	天堂鸟	LE	花式摔角
LE	马多拉翼	LE	障碍竞赛	LE	排球
LE	赛马	LE	金牌玛莉		
LF	魂斗罗	LF	一九四三	LF	一九四四
LF	新西游记	LF	魔界村	LF	丛林冒险
LF	战场之狼	LF	伯爵	LF	神鹰一号
LF	两部之狼	LF	超级雷鸟号	LF	怒　Ⅰ怒Ⅱ
LF	珍妮	LF	阿基那预言	LF	银河号
LF	三角之迷	LF	宇宙战队	LF	挑战队
LF	魔钟	LF	火之鸟	LF	荒野大镖克
LF	彩虹岛	LF	龙魂	LF	斗之挽歌
LF	宇宙立体战	LF	黄金传说	LF	魔王迷宫
LF	爬楼人	LF	蕾拉	LF	斗者挽歌
LF	刁龙拳	LF	钓鱼	LF	勇者恶龙二代
LF	魔界岛	LF	南国指令	LF	时空旅人
LF	马多拉翼二代	LF	北斗神拳二代	LF	大魔司教
LF	梦幻战士	LF	寻宝记	LF	未来战士
LF	热血硬派	LF	雅典那	LF	中央大陆
LF	金牌玛莉全集	LF	特种部队	LF	勇者的挑战
LF	飞龙拳	LF	翼人	LF	小子难缠
LF	保龄球	LF	光的战士	LF	观星人
LF	斗人魔境传	LF	七宝奇谋二代	LF	时空小子
LF	古文明之战	LF	麻将砖块	LF	魔镜铁人
LF	暗黑神挑战	LF	2100 年大冒险	LF	轰炸王
LF	复活魔龙	LF	王子历险记	LF	JJ 大作战
LF	悍卫战士	LF	家庭赛车	LF	冰上曲根球
LF	燃烧战车	LF	洛克人	LF	银河帝国
LF	银人三人行	LF	千钧一发	LF	Z 基地
LF	兰博				
LG	唐老鸭冒险记	LG	无敌战士	LG	西游记Ⅱ
LG	黑色星期五	LG	总决战	LG	龙战士
LG	星球大战	LG	能源战士	LG	机动战士
LG	神龙之迷	LG	欢乐丁当	LG	妖怪俱乐部
LG	冒险岛二代				
LH	脱狱	LH	脱狱Ⅱ	LH	革命战士
LH	兄妹大侠	LH	忍者龙剑传	LH	大道伍卫门
LH	超级铁板阵	LH	猫鼠大战	LH	2010 战记
LH	十王剑之迷	LH	黑金刚	LH	星际魂斗罗
LH	倚天屠龙剑	LH	职业棒球	LH	狙击手
LH	屠龙记二代	LH	绿色兵团	LH	屠龙队
LH	风云少林拳	LH	恶魔城	LH	鳄鱼先生
LH	立体棒球	LH	北海连续杀人	LH	野狼直升机
LH	蘑菇Ⅱ	LH	兽王记	LH	双截龙
LH	蝙蝠侠	LH	超惑星战记	LH	恶魔城Ⅱ
LH	恶魔城Ⅲ	LH	怒Ⅲ	LH	飞天魂斗罗
LH	野战雄师	LH	幻想空间	LH	热血物语
LH	热血高校	LH	热血进行曲	LH	立体大作战

LH	蓝球
LH	圣斗士
LH	斧王
LH	忍之龙者
LH	新桃太郎
LH	沙罗曼蛇
LH	鲁帮三世
LH	大坦克
LH	洛克人Ⅱ
LH	大脱走
LH	水户黄门
LH	人间兵器
LH	究极
LH	龙牙
LH	松鼠大作战
LH	加蒂外传
LH	快乐小子
LH	空中要塞
LH	未来神话
LH	王子复活
LH	卡洛夫
LH	多拉美
LH	眼镜蛇指挥官
LH	忍者刑警
LH	霸邪封印
LH	宇宙船
LH	沙那多
LH	飞龙
LH	野狼特工
LH	奇迹之石
LH	泡泡龙
LH	宇宙战士
LH	飞龙拳Ⅲ
LH	三K党
LH	双截龙Ⅱ
LH	机械战警
LH	魂斗罗Ⅱ
LH	女神转生
LH	实战麻将
LH	高速飚车
LH	僵死猎人
LH	神龙除妖
LH	爱战士
LT	不动明王传等
LH	月风奇传
LH	桌球
LH	职业拳击
LH	魁男塾
LH	复活
LH	世界拳击王
LH	迷宫寺院
LH	梦工场
LH	屠龙
LH	翼形
LH	阿拉伯之梦
LH	激龟忍者传
LH	双截龙Ⅲ
LH	霹雳神兵
LH	花丸
LH	灵幻道士
LH	时空勇博
LH	DAN 战士
LH	勇者屠龙
LH	鬼太郎二代
LH	职业棒球二代

第三章　游戏卡攻关法及诀窍

《蝙蝠侠》

这本游戏卡是根据美国科幻电影片《蝙蝠侠》改编的。说起蝙蝠侠，在美国无人不晓。早在半个世纪前，年仅 18 岁的鲍勃·凯恩把《佐罗》和《蝙蝠》揉合在一起，塑造制作了“蝙蝠侠”这个人物。到了 60 年代，蝙蝠侠的故事已逐渐在人们的脑海中形成了一个固定模式，甚至街头市场都涌出了各种与蝙蝠侠有关的商品，如：微型蝙蝠汽车、蝙蝠型眼罩、耳环、别针，印有蝙蝠侠的背包、T 恤衫、短裤等等。蝙蝠侠已被塑造成为一个智力超群、神通广大、无所不能、战无不胜的超人。

蝙蝠侠的故事梗概：在歌特姆城，有一位年轻且富有的慈善家布鲁斯·韦恩，他的父母早年被作恶多端的暴徒杰克·纳皮尔杀害，他立志为父母报仇、为民除害。于是便化装成蝙蝠侠，常常深夜驾驰着蝙蝠形汽车追踪歹徒。一次，暴徒杰克被蝙蝠侠紧追不舍，最后掉入一桶毒液里，皮肤被腐蚀。从此，杰克成了白脸、红唇、绿头发的怪物，更加疯狂，残暴凶狠，且仇视一切美好的事物。他将自制的毒气、毒液布满了全城企图毁坏全城人的面孔，歌特姆城面临着世大的灾难。精明强干的摄影师维姬在追查毒气事件屡遇危险，紧急关头总有一位蝙蝠形的蒙面人将她救出，这就是蝙蝠侠在遇邪恶势力搏斗……

这是一个单人游戏节目，同多数游戏卡一样，操纵盒上用 START 键启动，“十”字键控制方向，A 键跳跃，B 钮攻击。操纵盒的使用还具备别种游戏卡没有的功能：启动键还有选择武器的功能，选择键可做为暂停，用以观看得分和获得情况。用拳攻击，次数无限；如意飞镖，旋转抛出后，仍回到选手手中，每用掉一枚子弹项目分数便减少 1 分；手枪，每用掉一枚子弹项目分数减少 2 分；爆炸弹，抛出后即可爆炸，分成上、中、下三路弹头，每用掉一枚子弹项目分减少 3 分。游戏时，应针对不同敌人，选择使用不同武器。消灭特定对手后可增加子弹项目分数 10 分，最多的子弹项目分数可达 99 分（选手死亡，继续游戏时，仍保持原有的子弹数）。此外，每次游戏时，选手都有 8 滴血（在画面左上方有表示），选手被击中一次便损失一滴血，全部失掉则选手死亡。

由于故事发生在黑暗之中，所有场景在高楼大厦或地下暗道等复杂的环境之中，因此跳跃技巧相当重要。蝙蝠侠在相邻的两座墙壁上可以象蝙蝠那样攀跳（吸壁功），操纵方法是跳起后靠近墙壁的瞬间再按一下 A 键，便可附在墙上，灵巧地左中攀跳了。

另外，邪恶的杰克在全城区都放了毒，输液沟和下滴水珠均充满了毒素，对选手的杀伤力是一样的。此外，各种转动机关也时刻威胁着蝙蝠侠的生命。

1—1，夜景，街面被恶势力破坏得千疮百孔，接踵而来的毒液输送车，趁伙打劫的惯匪。1—2，街景，墙角的毒气弹忽然飞过来爆炸，楼房阳台上面带防毒面具的枪手在不停地打枪，毒气车来回不停地跑动。穿过这片楼房，有一个隐藏的头目，这是一个很难对付的家伙。如果不能先发制人，他便会挥舞着双刀，连发飞镖扑过来。1—3，殿堂门口是一个会发流星弹、身背飞翼的恶魔，它时而发弹，时而疾还俯冲，拼死守护着罪恶的神秘殿堂。消灭它之后，蝙蝠侠从车上伸出愤怒的枪筒，横扫殿堂大门，勇猛地冲了进去。

2—1，这里是制造毒液的工厂，四周密布着一根根管道，地下流淌着毒液，还有机器人，需小心翼翼地跳跃前进。2—2，更深一步的心脏部位，各种带电的巨大机器不停地转动，要小心。这里的高难度动作是利用吸壁功，象蝙蝠那样在放电流的缝隙中逐步向上。2—3，逐步向下的复杂地带，各方向运转的齿轮和传送带以及冷枪手。2—4，打出这一关，可看到杰克狞笑的面孔。

3—1，泵房，有牛头怪物忽左忽右，很难对付。3—2，泵房更深层，毒液将从这里流往全城。3—3，城郊崖壁，要提防抓岩机样的怪物。3—4，一个更难对付的庞大怪物，不时发出一个个巨大的月芽镖。

4—1，愈深入腹地愈神秘，牛头怪物不时出现，在三个巨大的荧光屏幕上，女摄影师维姬正在发表消息。4—2、4—3，更加复杂的脉冲电流交织成网，下面的火池更可怕。4—4，控制室的心脏部位，两块方方的电脑块会发出导弹一样的散弹，很难对付。

这一关打出后，画面会显现出一座高耸的教堂，月光下，一只蝙蝠翩翩飞舞。至此，千万不要以为大功千成。稍等一会儿，继续开始的5—1，5—2……将更加富有魅力，吸引着你勇敢地战斗下去。

《飞天魂斗争罗》(最后的使命)

这是任天堂公司在1990年6月下旬推出的一本新卡。

描写的是在并不那么遥远的未来——公元×××年的一故事。

由于世界上的两个超级大国不断进行军备竞赛，为了谋求军事扩张，他们不择手段相互竞争。很快，他们便将竞争之手伸到了宇宙边际。地球上的自然资源频临枯竭，气候趋于温暖化，陆地也逐渐沙漠化了，地球遭受破坏已近在眼前，人们已不能再过着丰衣足食的生活，如此下去，地球必将被人类自身的唯己主义所毁灭。

就在此时，企图霸占地球，毁灭人类的外星人飞到了地球。他们用特殊的放射线破坏了臭氧层，使人们不堪忍受这恶劣的自然环境，这是对人类的警告与挑战。

不久，外星人便在地球与联接自己母舰（基地）的卫星轨道上的要塞处设置了一部可抵达遥远天空的巨大“电梯”、被称为“星形管道”。他们又在即要到达的地方建成了地球上的基地——阿特兰提斯。（在人类文化中相传阿特兰提超是大西洋上的一个乐土，公元前9500年，因爱神的咒罚而沉没于大西洋底。）外星人终于以特兰提斯这个巨大的“战舰”为基地，向人类开始了全面攻击。

在强大的力量面前，士兵们不断地倒下……人类难道就没有生存的希望了吗？希望的灯火似乎很微弱。然而，从轻度污染的沙漠上却神奇般地呈现了两名超能力士兵的英姿。他们就是两大国家秘密协作制成的谢尔盖和雷德里克。

谢尔盖系过去称霸欧亚大陆的某军事大国出身，结实的肉体象征着他精神的强大，他的年龄不详；弗雷德里克是多人种的混血儿，具有各种才能，则超一流的超能力汉子。

现在，他们为拯救灭亡下去的地球而启程去迎战外星人了……

这是一本可以二人同时游戏（亦可一人）的节目卡。

在游戏机电源关闭的状态下，平直插下盒卡，打开电源，电视画面出现“FINALMISSION”（最后的使命），接着就开始示范画面，想游戏时按START键返回字幕画面，再选择形式1PLAY，）一个游戏）或2PLAY（二人同时游戏），接着再按START键，游戏开始。当游戏因选手死亡结束时，画而在点数显示的同时呈现CONTINUE（继续游戏）END结束，从头开始）二种文字请你选择。

此外，在这本游戏卡中，无论何时选手都有两个“任选”，这个任选功能可以按选手进攻的方向，给予包括死角部分的攻击加强。操作方法是用A键决定或解除任选。用“十”字钮（左右）来调节任选的角度。

同“魂斗罗”第Ⅰ、Ⅱ代一样，该卡还有提高功能的项目。在作战中，爆破我方后续战士所剩下的能时（源）、石块，经过选择，就能取出藏在里面的武器。

S——速度。可提高最高3级速度。

L——激光。是可贯穿建筑物的武器。

W——大范围发射。能干掉大范围的敌人。

B——炸弹。是具有大烟雾的炸弹。

本卡共有五大关，分别在五个不同的场景中进行游战。第一景物——“废墟之街”；第二景物——“地下基地”；第三景物——“阿特兰提斯”；第四景物——“电梯”；第五景物——“敌方要塞”。

战斗画面的激烈与音响效果的紧张必将给你带来难以名状的刺激与享受。

第一关：玩者先向右移动，而地面上有炮台和机械草蜢的攻击，机械草蜢会向斜上发火球，但幸好火球可以用子弹来消减，所以并不算太难应付，到接近机械草蜢时，它会跳起，故必须要避开。在初段不久，下方会出现一颗转动的东西（不会移动的），若撞到它会受伤，但若你射毁它便有LITEM（LASER）出现。不久之后，一巡逻机会从后而出，小心它的尾部会发追踪弹，用你的炮消减追踪飞弹吧！一会儿后，画面变成纵卷动（向上），要小心靠著右面的建筑物的炮台和死光炮台，当你和死光炮台在同一水平时，它的讯号灯便会由蓝色变成细色，并立刻用死光攻击你；另外也有机械人的发弹攻击，但只属‘小儿科’而已。稍后，画面又变成横卷动，小心小战机和机械和机械草蜢的攻击，其后画面又向下卷动，你要将OPTION固定向左，以便攻击靠着左面建筑物的敌人。不久面又向右卷动，再过一会画面又要回下卷动，图中左面有很多死光炮台，且不断有其他敌人从四方八面攻击，故你，须快消灭炮台。一会儿后，画面又变回横卷动，很快便到首脑处。首脑名叫OPGE—ROLLER，是一座巨型的炮台车，它的下面有四个炮口，先会放出四个球状物，然后四个球状物会爆开，每个爆成2—WAY子弹（若你把炮台射毁，炮口又会如最初般放出球状物），而中央的炮台会不时发死光，炮台的绿色圆形地方便是其弱点所在，只要空档时射中央炮台的弱点便可！

第二关：这版是工厂地带，这版最危险的敌人是有四个关节的机械虫，他们会不时从上或下伸出来，这些机械虫亦分为两类，第一类机械虫的四个关节会贴在一起向你发炮和摆动关节攻击，但攻击范围不大，而另一类则会伸长，虽不会发弹，但攻击范围大，较为危险。机械虫的弱点都是在头部，击倒它们后各关节会瓦解而弹开，这时要极小心，否则会碰到关节而受伤。这版的敌人除机械虫外，还有机械人、炮台、死光炮台、小战机、巡逻机，由于这版是纯向右卷动，故你最好将OPTION固定向前（右），当然后面也有敌人出现，但次数较小，故主要要对付从右而出现的敌人，而这版用（BOMB）或（LASEP）较为方便。首脑是一条大型环形蛇（CROSS—SNAKER），它会从6个通道的其中一个出来，在画面绕圈和发追踪弹，然后又从其中一通道离开，它会如此的重覆攻击，你只要攻击其弱点一头部及小心避它，不久便可消减它。

第三关：这版分为两部份，第一部份有炮台、战机和死光炮台攻击，另外也有一群战机从一些仓口走出来，须立即把舱口破坏，以减低危险。画面不久向上纵卷动，跟着又向右卷动，不一会BGM改变，而第二部份亦开始了。这部份是巨型战船（ATLANTIS），它的很多激光炮台，会定时发出激光的，最好尽快把炮台射毁，及将OP—TION固定向右。画面向上卷动了一会又向右卷动，小心一些巨型炮台，这些炮台有一大炮口和两个追踪炮台，当然大炮口会发巨型激光而追踪炮台会发追踪弹，你只要将大炮

口射毁，炮台便会自动消减。经过两组巨型炮台后，画面又上卷动，在此时要小心激光炮台，跟着画面又向右卷动，再经过一组巨型炮台后，画面又向上卷动，小心频密的激光炮台和舱口的攻击。一直上到顶会有中首脑出现，中首脑是巨型戏船的控制室，上下分别有两支激光炮台，其弱点中中央，会发5—行AY火弹的，其下也有舱口。在对付其弱点前应消灭上、下之追踪炮台和弱点下的舱口，然后才对付弱点，同时亦要小心很难被消灭的激光炮台和从上而下的的戏机。当中首脑的控制室被毁后，其所有炮台都会自毁，而画面亦变回横卷动，不久画面向下卷动，你最好将OPTION固定向左，以便对付在左面的死光炮台和追踪炮台，途中亦要小心从上、下出来的戏机。很快画面又向右卷动，你立刻将OPTION固定向右，经过一组巨型炮台和大量炮台后，画面又向下卷动，你又将OPTION固定向左。首脑登场了，它是巨型战船的喷射器部份，喷射器后面有火箭炮不停射出，而它的弱点是四个喷射器，会轮流喷出火焰的，一开始先射最底的喷射器，然后小心火焰和火箭炮，其后再将其除三个战射器逐一消灭！

第四关：这版开始是横卷动，小心死光炮台和战机，不久画面向上卷动，并且越来越快，BGM改变了，画面高速卷动时，敌人有会发弹的圆形细胞及会追踪的战机等。途中的太空垃圾堆向一方。不久要小心靠在右边（或左边）的炮台，它会向左（或右）发一次高速子弹，最好在它一出现时便将之消减，它便没有机会发弹了。中首脑出现了，它是一燃十字战机，会轮流向上左下左右发火焰炮，并不停移动，你须注意其火焰炮，你要不停移动并向它攻击便可！跟着除了会出现先前出过的敌人外，也会有红色炮台出现，它会发圆形细胞，而圆形细胞又会发弹，一定要将其根源—红色炮台消灭才可前进！跟着画面是几组隐形戏机的攻击，它们先会绕着你出现，然后聚合一起，若你不能及时打开一条路摆脱它的包围，便一定会受伤。经过一组战机、圆形细胞、和隐形战机的攻击后，画面是左、右两边红色炮台的攻击，将其消减后，不久便有两个中首脑出现，今次真的靠反应了！将大首脑消灭后，之后是战机、圆形细胞、隐形战机和炮台的疯狂攻击，不久画面卷动减慢，BGM改变了。出了太空后，敌人仍是圆形细胞和战机，画面很快向右卷动，进入太空基地，先会有两大死光炮台出现，它们会不停发死光，但十分易避，只要在死光與死光之间避过，然后不停向两个大死光台开炮便可！两个大死光台被消灭后，画面继续右卷动，不久便到首脑处。首脑叫GUARD—FIRE，分两部份，第一部份有两个会发圆形炮的死光台，分别处于画面上和下，而中央有会发三连激光的高科技炮台，先将上下死光射毁，才慢慢对付中央的高科技炮台。当高科技炮台被消灭后便到第二部份，若上下的两死光台已被毁坏，它便会不停放出战机攻击，但幸好战机可以用弹来消灭，故不成问题，而其中央的弱点会放出子弹球，子弹球在适当位置爆开成5—WAY，须边避其5—WAY的同时，亦要避战机的攻击！

第五关：这是最后的一版，除了以前出现过的小战机、炮台、追踪炮台、死光炮台和巡逻机外，还有这版最厉害的反射激光炮台。反射激光炮台所射出的激光，碰到墙壁便会反射，十分容易被击中，而且你用任何方法也不能把其消减，就算反射炮台在画面消失，反射激光仍会定时射出，故笔者建议各位若真的受了便不时连续按START钮，以确定反射激光的走热并找位置来避。另外这版有一些新敌人出现，如波波炮台，会不停走和疯狂抛出波波，它一出现就须消灭之，否则后患无穷了，而火箭炮战机会向前（或

后）放火箭炮（每次上、下两支），离开它的攻击范围便OK！跟着会有蜜蜂战机从左（或右）直线高速驶出，并放出三个圆形东西，此东西会旋转攻击，除此之外有些会作伸缩攻击，但只属‘小儿科’而已。不久画面向上卷动，有很多波波炮台和反射炮台攻击，游戏开始进入超高难度了。不久画面向右移动，新敌人雷射出现，它会向左发红色圆形激光，只要在它射弹后攻击便可！不久画面向右移动，新敌人雷射出现，它会向左发红色圆形激光，只要在它射弹后攻击便可！不久画面又向上卷动，大量波波炮台出现，要速战速决，绝不能猜疑。画面继续向右卷动，敌人仍是十分厉害，最后经过两条伸缩柱后便到总首脑处。总首脑名叫SHI—VAI，它会用上下的眼轮流发5—WAY激光弹，跟着中央头部的口会向左狂发弹，一会儿后上下的眼又再发5—WAY激光弹，循环不息的攻击。你要攻击它的头部在它向前狂发弹时要离开中央，小心避开5—WAY激光，再重复便可！

射毁总首脑后便有精彩的ENDING、制作人员名单和各首脑的介绍，全GAME亦告一段落了。

《迷宫岛》

这是IREM　CORP公司的最新出品，是智力和动作兼备的游戏，现在就为大家详细介绍：

第一关：蔬菜国

野菜国共有17个AREA，玩法如下：

小关：1—先待水点怪走到自己的上面，然后用B纽（用结冰弹）使之变成冰块，再行前将冰块向上推（B钮），重复的将冰块向上推便可连接最上的小岛，可将企鹅结冰消减，再取去三个梦袋便可！

小关：2—开始你会被四个障碍物阻隔着，你只向着障碍物按A钮便可收回障碍物或使障碍物升起，其它障碍物是可以自己建筑，以完成旅程，但这版不需要这样做。这版又是要向上推冰块连贯三个分开的小岛，拿下三个梦袋便可！途中要小心炸弹人，他会不时引爆自己，若在其侧便会给炸死的。

小关：3—这版一开始要将左面的两块冰向左推，再利用弹簧的反弹力，连接右面的小岛，但小心用弹簧时必须离开冰块所经过的地方，否则若给反弹的冰块一撞便会死去，取了3个梦袋又OK了！这版较下方有一神像，只要走近一推，整个画面的敌人便会全部变成冰块（齿轮例外）。

小关：4—这版有四个齿轮出现，它们会绕着障碍物或小岛的海岸走，由于中间的通道只得一格空位，故齿轮追着你时，便要立刻走到空旷的地方。同时你变可用障碍物放在一格空位的地方来困着它，然后小心取了3个梦袋便可！（若贪心的话可取下方的1—UP，但下方的齿轮会出来攻击！）

小关：5—只要向上建筑便可！

小关：6—这版有新敌人一难仔的出现他会推冰攻击的，开始时他会为你打开通道，之后你便可消减他。跟着，向下开路，绕过下方，经过梦袋时便将之取下，再把中央的水点结冰，难仔又会为你开路，再取梦袋便可！注意在白色的方格你是可以按A钮使障碍物升起的，而在紫色的方格则不能。

小关：7—这版要行用槌仔在下方结一块冰，然后将冰向右推到尽，再向上推，碰到槌仔后，槌仔更会270°逆时针转动并将冰块打向右，贯通了左右后，相信大家亦明白下一步是如何。若大家想取下左上的两支雪条，只要交槌仔SET向下（用B钮），然后用冰块推向槌仔，再从右向左推便可开一条路来取雪条。

小关：8—这版其它又是要向上开路，途中小心狐狸，记着就算把他结冰了出不要推

他，否则会还原。

小关：9—这版中央有四个炮台会向我方不停发炮，你需要边走边使障碍物长起来。阻档炮弹。

小关：10—这版需要用升起障碍物的方法，先清除上方的障碍物，然后站在最顶升起一个障碍物，将冰块推上，这样你便可以向右推冰块贯穿左右，此时亦要小心齿轮。

小关：11—又是向上推冰开路便可以了！

小关：12—先向上开路，然后利用障碍物向右开路，（像AREA10)。

小关：13—先向左右推冰，然后走到下方向上推冰开路便可，十分容易！

小关：14—这版的敌人只有炸弹人，你只要待他刚爆炸后，立刻用障碍物挡住他的出路，重复做便很轻易上到上方（要注意障碍物是会给炸弹人炸开的，故不要留在同一地方太久）。

小关：15—先用冰块向左推，因为左右都有弹簧，冰块便会左右弹来弹去，小心给撞倒，再利用障碍物来截停弹来弹去的冰块，这样向上推便可取梦袋，而向下推便可取1—UP。

小关：16—单靠向上开路便可，注意一些方格中央有些水的地方是不可以经过，也不可以将障碍物升起的。

小关：17—先将左下的槌仔SET向右，再用冰块向下撞槌仔，利用两个槌仔，便可使冰块连贯右方的小岛。

跟着便是与首脑对战，胜首脑是大难，他会抛掷大冰块，而大冰块投掷过来至地上会变成小冰块，你要用小冰块向他推五下左右便可（注意他不时会扑下来，须即时避开)，胜之后便可见到公主，一番说话后进入第二关。第一关的首脑是大鸡。

第二关：水果王国

小关：1—这版虽然十分简单，只要向上推冰起路便可，但这版要小心新敌人炮台，它会周围移动并抛出炸弹，注意炸弹的攻击范围十分大，你亦可以将炸弹推开（B钮)。

小关：2—只要利用冰和两边的弹簧填补小洞，便可轻易拿取梦袋。

小关：3—先向左推冰，令那三组冰不停左右移动，你沿路小心行便可，记着不要触动最顶的齿轮。

小关：4—这版的敌人只有小丑，他会向前推球攻击，这些球只能用障碍物阻档，不能将之结冰，你只要一边消灭小丑，遇到球攻击便升起障碍物来避，取了中央的3个梦袋便可！

小关5：—先将下方的缺口填补，然后在右面将障碍物升起，再将一块冰推向障碍物，然后将冰向弹簧一推，再立刻走开，当冰贯通上下后，取梦袋便可，若取1—UP便要小心齿轮会改变路线。

小关6：—这版有四对小鸡在外围，你要将两块冰不停循环的推，小心给撞倒，这版只要利用中央的冰块便十分容易取梦袋。

小关7：—这版可说不需动脑筋，只要小心用障碍物阻档不停出来的炸弹人，并取梦

袋便可！

小关 8：一这版要利用中央的槌仔和左面的水点怪贯通，贯通左上十分容易，但贯通右上则要花点心思，先 SET 槌仔向上并离开，冰碰到槌仔后便可贯通右上！

小关 9：一这版只要利用水心结冰向上推便可，同时亦要小心齿轮。

小关 10：一这版要先利用上面的弹簧令冰左右弹来弹去，然后站在左上，在冰刚接触弹簧时向下推，便可贯通左下。(注意：将冰推向紫色的尖石会弄碎冰的)。

小关 11：一先在左上面结一块冰，将之推向右，跟着向下推，顺序向右、下、右、上、右推便可贯通右方，而最后的地方要用冰块阻挡炮台才可取梦袋。

小关 12：一善于连用弹簧便可贯通右面。

小关 13：一有点像 AREA3。

小关 14：一先向上推便可贯穿左面，相反的故便可贯穿右面。

小关 15：一这版不但要利用小鸡，而且要在左面和上面升起障碍物来截停小鸡所推出的冰块，才有希望贯通下方的小岛。

小关 16：一看似没有可能完成的一版，只要先将从左数起的第二行那块冰向右推，然后向上、左、下、右推，最后向上推便 OK 了！

小关 17：一主要连用底部的两个槌仔，先将右面的 SET 向左，然后用冰向槌仔一推，你立刻再走到右面，将冰块向右一推，拿取 3 个梦袋便 OK 了！

跟着便是和首脑对战，这版的首脑是巨型小丑，他会抛球攻击，你要利用这些球便武器来推他，注意他会不时向下扑，及翻筋斗向下跳，小心给他撞倒，推倒他约六次。

第三关：糖果王国

小关 2：一这版要将右面和左面的冰向上推，注意若其中一块冰不幸给弄碎，你便一定没法完成这版，所以推时要小心。跟着收回左上的障碍物，走到障碍物原先的位置向右推，小难便会为你开路，同样道理，若弄碎冰块你便无法过版只好自杀了（按 SEFECT 钮）。

小关 3：一这版并非困难，但要注意新敌人——士兵，他手持盾牌的，故要从侧面或后面攻击才可。此外若你向他的盾牌发结冰弹，结冰弹便会反弹令你结冰，而使你不能动弹。

小关 4：一这版本是十分简单，但这儿会有 9 双河童攻击，当你和他成一直线时，他便会把自己卷成一团滚过来，这版只要小心消减河童，便可轻松地去拿梦袋。

小关 5：一这版只有一些流星的攻击，看准它们的走势，再小心拿取梦袋，注意尽量不要拿走四周的雪条，否则流星的轨道会因此而改变。

小关 6：一先槌仔 SET 向右，然后用冰向槌仔推便可贯通右面，用同样方法，冰块会在左面，然后再用冰向上推，跟着再把冰向左推便可连贯左面。

小关 8：一这版要一面行，一面小心使用障碍物封着齿轮。

小关 9、10一这版只要好好适用几组弹簧便可，故是十分容易的！

小关 11：一先用冰和障碍物阻挡两边炮台的弹，然后才往下去取梦袋。

小关 15：一这版要一边不停走，一边有结冰弹射中央的小点，那中央的小难便会为你不停开路。

第四关：玩具王国

第三关的首脑，灵童怪，利用他抛出的龟壳攻击他约七次便可！小心他会不时高速滚过来，而且有时时间会很长（在画面不停的滚）！

小关 4：有流星的攻击，小心其走势，必要时利用障碍物阻碍它的前进。

小关 9：一先将冰向上推，然后顺序向左、左、上推，立刻将左下的槌仔 SET 向左，再将冰向上，右推，立刻将右下的槌仔 SET 向上、下或右，那么冰反弹便可贯穿下方。

除了要完成地图上的版数外，你更要找寻 3 版隐藏版，在地图的左上和右上均有一版，另外 AREA10 和 11 的中央也有一版，完成全部后便进入 TOY 城堡！

最后的首脑是雪人，会推雪球的，你先要用结冰弹将之结冰球的，你先要用结冰弹将之结冰，然后才可用它来对付雪人，同时亦要小心他跳到高处时，会留下一个影，小心避开那影，否则他一跳下来便会死，推倒他约 8 次便大功告成了。

一段 ENDING 后，国王竟送你 SPECIAF　GAME，是一版一版过的，没有得选版，难度亦比较高，希望各位慢慢玩吧！

《热血高校》

热血高校的球员们分别要与十二所学校比赛，而每所学校都有其必杀技，故本文除有攻略法外，所有必胜法，以帮助玩者能快速攻破此游戏。

此游戏是由 TECHNOS 公司在五月中旬出售的，容量为 1M+1M。在游戏内，你所能操纵的球员就只有一名而已，换言之，其他在场内的球员都是听从你所选择的角色而行事。场地方面有六种之多，分别有正统的草地、凹凸不平的石仔地、满地泥泞的泥地、平滑的水泥地，难以跑动的沙地及容易滑倒的冰地。其中以石仔地最难应付，因为球员会被地上的石头绊倒，以致无法进攻。

热血高校躲避球部的球员们，代替因食物中毒而不能出赛的足球部球员，所以出场的球员近十名之多。六名是躲避球部的球员，而原足球的四名球员会在第三战、第五战、第八战及总决赛加入，由于他们每位都是有一定的赛力，故在选择队员出赛时，务必要选择这四名球员加入赛事。

攻略法

第一战：优秀院附属高校

在草地作赛，优秀院的体力值是 22，速度是 1，防密严密，会派一人往前场攻击，必杀防御率是 0%，优秀院的必杀技是がり勉射球。已方应以多传球及滑截的占术来对付优秀院。

第二战：七福学样院高校

在泥地作赛，七福的体力值是 24，速度是 1 个防守普通的会派两人往前场攻击，必杀防御率 10%，必杀技是ツルツル射球。已方应多用滑截及盘球的战术。

第三战：死愚魔高校

在水泥地作赛，死愚魔高校的体力值是 32，速度是 3，防守疏散，会派两人在前场进攻，必杀防御率是 20%。死愚魔高院的必杀技是ウソイ一射球。已方应多用滑截及盘球的战术进攻。

第四战：玛达基学院

玛达基学院的体力值是 38，速度是 2，防守疏散，有两名球员在前场进攻，而必杀防御率是 30%。玛达基学院的必杀技是バニ炮射球，是一种比较弱的必杀射球。已方应

用传球及人钉人的战术。在前三战里，可作为练习赛，但从这战开始，困难度增加了，而且比赛的场地是最差的石仔地，所以已方应多传球至后方的队长，然后由队长使出倒挂金钩等必杀技射入敌方龙门，才可有一线希望。

第五战：吉本工业高校

吉本工业高校的体力值是34，速度是6，防守疏散，会派两人作攻击，必杀防御率是32%，吉本工业高校的必杀技是ハソヒメ射球。已方应以人钉人及多盘球的战术应付。由于比赛的场地是最佳的草地，所以不用费太多气力便可将他们打败。

第六战：江户华高校

比赛的场地是泥地，江户华高校的体力值是38，速度是8，防守疏散，有三人才为前锋，必杀防御是33%，必杀技是べらんあえ射球。他们的必杀技并没有什么威力，故已方应多用滑截及传球来进攻。

第七战：一本钩水产高校

一本钩水产高校的体力值是44，速度是5，防守普通，会派三人在前场攻击，必杀防御率是37%。他们的绝技是土佐がつお射球，是一种非常强劲的射球，他们通常会在龙门卧地时使出，使出后，球会变成一条鱼似的飞入龙门。已门应以滑截及盘球来应付这强敌，而场地是沙地，在沙地跑起来，速度会比较慢，相比之下，一本钩的赛力就比已方较强了，故一本钩水产是一支较难应付的队伍。

第八战：恐山商业高校

恐山商业高校的体力值是30，速度是6，防守疏散，会有3名球员在前场攻击，必杀防御率是25%，他们的杀技是づらあしみ射球。这种射球会有三点鬼火包住球射，是一种颇为强劲的必杀技。已方应以多传球及人钉人的战术应付，而比赛的场地是冰地。冰地会令速度平均的恐山高业变成速度高的一支球队，但恐山商业的体力值较差，到下半场的时候就会没有气力了。

第九战：山本兴业高校

山本兴业高校的体力值是50，速度5，故是一支非常快速的球队，防守普通，会有三名球员在前场攻击，必杀防御率是43%，必杀技是きつぢり射球。我们应以人钉人及盘球的方法来突破他们，而比赛的场地是平坦的水泥地。

第十战：堀堀学院

在泥地作赛，堀学院的体力值是48，速度是3，防守严密，有三人在前场进攻，必杀防御是43%。堀堀学院的必杀技メモグラ射球，虽然球会钻进地底进入龙门，不过其威力弱，所以龙门多会将球接住。最要注意一点的是，他们会看准你方的龙门为接波而射在地上时，再射入龙门，所以堀堀学院仍有相当的赛力。

第十一战：服部学院

服部学院的体力值是54，速度是十三队中之冠，竟达19之高，防守严密。有三名球员在前进攻，必杀防御率是10%。服部学院的必杀技是ブーメラン射球，球初时会以直线进行，然后绕一个半弧进入龙门的另一面。不过这种必杀技的弊处就是会很容易射回自己的龙门。在这战中，我方应以滑截及传球作为战略，而比赛的场地是最差的石仔地，会令球员绊倒在地上而无法继续进攻，所以我方应以防守为主，队长最好站在禁区的中央，命令球员把球传给他，而让他使出必杀射球。

第十二关：四满忠实业高校

四满忠实业高校的体力值达60，速度是11，防守疏散，会有三人在前场进攻的，必杀防御率达55%。四满忠的必杀技是バナナりニ射球，这必杀技首先会将球变成香蕉作上、下摇摆，然后以高速进入龙门。对付这支最强的劲队，我方应以多传球及人钉人的战术应付，而场地虽然是最好的草地，加上他们的防守疏散，理应很容易应付的，但是他们会频频进攻，所以也有很多机会射球。若我方队员能传球给队长，让他能使出倒挂金钩的话，便会有较大的机会取胜了。把四满忠打败后，便会出现ENDING，画面，而此游戏亦告一段落了！

必　胜　法

笔者现在提供几项必胜法来让大家将每版攻破：

方法（一）：这种方法是最普通的方法，先让队站在敌方龙门前面（只要站在龙门之前，距离长短也没关系），然后叫队员将球传给队长，再使出倒挂金钩或插水式射球，而用倒挂金钩的胜算是大过用插水式射球的。

方法（二）：队长先站在敌方龙门的右柱旁，然后叫队员将足球传给队长，那传球便自然地进入敌方龙门之内，而成功率高达80%。

方法（三）：当敌方龙门在右方开死球时，己方队长便站在球之前面，待敌方龙门开死球时，便立即射球，那就可以入球了，成功率达85%。不过这种方法需要准确掌握时间，否则便会被敌方龙门连人带球一起踢出禁区外了。

纵观此GAME的可玩性相当高，唯独是BGM不够精彩，而且操纵人物只得队长，而不能控制其他队员使出必杀射球，真是可惜。

《燃烧战车》

南部非洲腹地，格鲁兹巴石以北二百公里。那里有一个“外部天国”。

80年代后半期，由一个被称为英雄狂人的士兵产生了这个武装要塞国……

现在，这个“外部天国”发生了什么事呢？据说它们开发了一种要重新改变世界战争史的恐怖的杀人武器。

为了收集这种武器的情报，派遣了“狐狸猎狗”部队的一个人——灰色猎狗。但是，几天后“金属爆破”的联络讯号还是中断了。

灰色猎狗的失踪，恰恰证明了“最终武器”的传说是真的。于是，再次给“狐狸猎狗”部队下达了命令。

这次前往的是刚加入“狐狸猎狗”部队的美国兵——苏里特史尼克（固体蛇），他的任务是追查灰色猎狗的下落，侦察“金属爆破”的具实情况并将其破坏。

苏里特史尼克带着步话机，第一次独身前往战场。据说：“外部天国”集中了世界各国的优秀的雇佣兵。结果怎么样？史尼克能完成任务吗？

步话机里传出了“狐狸猎狗”部队总指挥官，大头目的声音：“史尼克，这不是训练，这是真正的战争，祝你好运……”。

他的耳边仿佛响起了枪声。

这是一个以“破坏最凶杀人武器金属爆破”为目的的战术实际演练的冒险游戏。要想完成任务，必须靠装备情报、而情报必须借助于捕虏和无线电收发报机才能搞到。

敌人的要塞区域都设置了哨兵和各种警戒网。

演员要在不被敌人发现的情况下前进。

用电梯移动大楼内的地板。要打开室内的门，须有开门的卡片。

一旦被哨兵或警戒网发现，就转成发现形式敌人便开始攻击。

要想得到一定数量的俘虏，须升等级。等级一上升，最大生命力也就增加，并进一步增加有个数限制的武器和装备品。如果杀掉了俘虏等级就下降。

A键——用武器品目进行攻击时使用。

B键——拳击时使用。

开始键——游戏开始时使用。在游戏过程中一按就停止。

选择键——在字幕画面上一按，立即从开始画面开始，但要选择连续画面。在游戏过程中一按就出现指令方式。

控制键——使演员上下左右移动。乘电梯时也一样。

游戏人物：

苏里特·史尼克

密码名称苏里特·史尼范（固全蛇）
刚加入“狐狸猎狗”部队的新美国兵。
第一次接受任务投入战斗。

画面说明

①生命——为零时就为出界。每升格一次，麦克斯便跟着增加。
②等级——演员的等级，用星数表示。
最高为★★★★。
③呼叫——外部跟演员报话机联络时“呼叫”信号星点灭（一闪一闪）状。
④武器——表示演员的使用的武器。
⑤弹数——表示使用过程中的武器弹数。
⑥装备——表示演员所带的装备品。

选择画面

一按选择键，画面就显示出指令方式。
用控制键移动游标，选择方式，用 A 键控制各自的方式画面。

武器选择画面

对于缴获（到手）的武器，用控制键移动游标进行选择。
通过选择键，等回到游戏画面后使用选择了的武器。

装备选择画面

用与选择武器相同的方法选择装备
但是，在使用一部分装备时，也有不按 A 键就无效的。
无线电发报机是维持游戏进行的装备。通过指令方式选择发报机。一按 A 键，发报机就能进入画面，一按选择键，就回到游戏画面。
调节频数请通过左右移动控制键进行。
①发报
呼叫对方时使用。但必须符合当时的频数。否则无论怎样发射，也不能发射到对方、符合频数后，用控制键▲发射。
发射时按发射指示灯，“我是固体蛇，请回答”，如果对方听到呼叫，联络内容将返回。
（有时，如果对方不在，即使上面数正确，也不会有回音）
②收报

只限于对方接收，只要频数正确，便会收到联络内容。

③呼叫

对方呼叫时，游戏画面内的呼叫信号和呼叫声会告诉。

这时，只要进入收发报方式，联络内容便自动出现。没有必要按接收方式调频。

频数表

空格中填上备忘频数

对？方	频　数 1	频　数 2
BIGBOSS（大头目）	12085	?
SCHNEIDER（施奈德）	?	?
?	?	?
?	?	?

武　　器

开始，演员没带任何武器，请从敌人要塞处夺取。

那以前，拳击是唯一的攻击手段。演员可任意选择使用 7 种武器中的一种武器。

手枪（子弹 M92F）

小手枪。一次连发、可装消音器

辅助机关枪

半自动 SMG。可自动发射可装消音器

碟靶式发射器

可发射碟靶弹。

塑料炸弹

调节后可定时爆炸

火箭发射器可发射火箭弹。

遥控导弹

可通过控制键自由使用操作中演员不能移动

消音器

可装在手枪、机关机上。能消出枪声。

地雷

演员可调节 1 个画面可调节 3 个

装　备

防弹背心 可将敌人子弹的袭击（损害）减轻一半装	防爆衣 能经受暴风、大风的处理炸弹时的保护服
手电筒 地道照明用	红外线风镜 清楚红外线传感器的位置
瓦斯面具 在瓦斯地带戴上它，不会有危险	地雷探测器 能弄清地雷位置
天线 即使在敌人的干扰波地区也能联络	放大镜 可上下左右看，室内不能使用
指南针 有了它，可横跨沙漠	氧气弹 如在水中使用，不会有生命危险
铁头棒 用铁头棒找拨隐避的门	解药 即使中了蝎毒都不会有生命危险
配　量 救急用粮　　制服（军服） 一个一块、可抢救生命	剪去 1～8 就可打开
攻击兵 一旦发现演员便立即一边射击一边冲过来的普通兵	蝎 平常慢吞吞地、但一旦接近后便突然进攻，一次被咬就将减短生命
犬 对于放养的犬。开始是睡着，一旦睁眼便扑过来。	控制高压电并关的男人比哨兵凶狠，一旦发现情况便跑去按高压电流开关。
睡觉的兵 从头至尾都在睡	哨兵 按规定方向巡逻，一经发现、便攻击。

指　令

超过游戏时间时，还要继续的话就选择“继续”。选好“继续”后，游戏便可继续。

选好“结尾”后，就变成收发报方式（发报机画面）的画面。显示指令记下这个指令，在超过游戏时间的状态下，仍可再次玩游戏。

指令的打入方法

在字幕画面上选择“继续”后，就变成指令输入画面。

从而，将前面记录下的指令输入。

等游标与想用十键打入的文字相符时，用 A 键打入。

选择多种武器

先选 PASS　WORD（密码）功能，然后用方向键移动字母 A 钮确定字母输入密码。初级：333MN 在 FGGOP OKOKI RQIHO MUMMZ；中级：5NNZY JZZSG UOOOU UQRSP VUN—ZQ；高级（全中武器）：OUZZZ GZZZC 4OOOU UYRYX NZZZT。

《不动明王传》

故事梗概

故事叙说的是有一个企图支配天下的黑翁，把能使“三宝荒神”醒过来的珠宝及继承有诃梨帝女血统的“小夜”夺走了。同样继承有不动明王血统的“阿修拉那达”，为了救出小夜及夺回宝物而勇敢地站了起来。用七支刀来完成计划，同时按照不动明王传遗书所传授的咒术及武器，来阻止“三宝荒神”的死灰复燃。此节目险像环生，扣人心弦，自始至终表现了阿修拉那达的凛然正义和高超的武技，是一个不可多得的游戏节目。

一、阿修拉那达的最终目的

阿修拉那达的最终目的是：取回被偷的珠宝及拯球继承诃梨帝女血统的巫女“小夜”。

二、阿修拉那达的自身能力

跑：挥动七支刀，并快速用力向前跑，也可以回到左边方向。所以对于速度要能熟练的操纵。

跳跃：当场跳跃及斜面跳跃均可施展，但最后用斜面跳跃，一口气向前冲去，然而着地时必须注意。

爬树：爬上背景中的树及柱子，是画面上下不可缺少的技巧，必须先学会。

蹲下：可以躲开敌人的攻击，是一个重要的技巧，因为你的头上会不断有敌人的子弹飞过来。使用时，按十字键下端即可。

七支刀：这是主人公随身携带武器，刚开始是短剑，后来逐渐变长，直至将分成4段的七支刀一一找出，组合成威力无比的神剑。

三、般若门中会见菩萨

画面上有许多的般若门，一定要进去看看，如果幸运地会见菩萨，即可得到一种宝物，不知道你能得何种宝物呢？如果你跳上菩萨的手掌得到宝物后，可要好好地谢谢菩萨。

四、三十五种宝物

主人公在行进或攻击时，若画面上有宝物出现，一定要取下储存起来，在必要时使用。

替身术：在被敌人射倒时，会代替你死亡，所以这是绝对不可缺少的宝物，必须要多加储存。

金孔雀：当掉落在破坏的桥下或洞穴及无底深坑时，金孔雀会立即来救助。此刻你可按十字键将主人公带到任何地方。

般若门之匙：如果没有得到这种钥匙，就无法进入般若门，因为门非此钥匙开启不可。

火把：进入地狱世界，如果没有火把，很难分辨敌人的行动。

护身符：该宝物能保护你不被看不到的敌人攻击，而有利的冲破敌人的阻力。

加力宝：将敌人首领打倒后便会出现。一旦取得它，手中的武器威力会大大增强。

白玉：这是一开始就使用的标准装备武器。直到将第一个首领消灭为止。

红玉：这是首次可以取得的武器，它能够贯穿敌人。所以，即使在远方的敌人，也能轻易打倒。

雪玉：在画面 1—3 可以取得。这种武器用来对付画面 2—1 的敌人有特效。同时它能给敌人三倍的受伤程度。

火焰弹：会出现在 2—2 的画面。利用它对付 2—3 的敌人最佳，也能给敌人三倍的受伤程度。

雷电：可以在画面 3—1 的画面。这种武器对付破军城的敌人，比一般武器的威力强三倍。

念珠：对于死后还魂的幽灵敌人，只有此武器把他们敌倒。又可以在画面 1—3 中发挥很大效果。

光玉：可以在画面 2—1 取得。它可以给洞窟中的敌人三倍以上的受伤程度，并将敌人打倒。

空气弹：可以使空气爆炸，借此打倒敌人。在画面 3—1 使用最理想。

念动波 1：它能贯穿敌人，给予敌人三倍以上的受伤程度。它的威力极强，会出现在画面 3—2。

念动波 2：这是在画面 3—3 最后能取得的武器，它能给敌人受伤程度高达五倍。所以，可以说是最强劲的武器。

阿修罗术：攻击用宝物，可以朝八个方向发射。利用它对付由各方面偷袭的敌人非常有效。但这种武器只能在一定的时间内使用。

飞翔脚：奔跑的速度可以加快。一旦取得后，在这个画面的时间内都有效，同会跳跃的距离也能大为提高。

神龙变化：获得此宝物后，会变身为巨大的龙将敌人打倒，这种武器非常有力，而且是无敌的。

风车斩：获得它后，如果一直按 A，七支刀会像风车般的旋转。可以作攻击或防卫武器。

小人分身术：取得此宝物后，可以分身为四个小人，中弹一次会减少一个小人，请注意保护自己。

集丸：取得此宝物时，集丸会由画面的左方飞过来。它又可以在阿修拉那达的头上把敌人打倒，是主人公的好助手。

分身术：可以分成两个阿修拉那达向敌人发动攻击分身时是处在无敌的状态。所以，

此时要尽量将敌人打倒，以便贮存的宝物更多。

分身影：取得它后，可变为无敌。开跑时影子会由后面跟上来，而且，可以留下数人的影子来移动。即使掉落在针山也不会受伤。这样可以放心地前进。

黄金佛：在游戏中将敌人打倒以后，有时会出现在画面的上方。如果取得这尊佛像，可以得到 1000 分。此时，幸运会降临在你的身上。

浮游佛：如果能得到这个宝物，便可提高一度，同时可以奖励一个阿修拉那达。然而想取得这种宝物，必须和般若门中没有掌着宝物的菩萨见面，并坐在左边入口的上方，面向墙壁用力砍五下。

飞翔术：取得此宝物时，在一定时间内可以在空中自由飞翔，利用它闯过高山峻岭，但要留神敌人的暗箭。否则将坠落而亡。

风神术：取得此宝物后，画面上会刮起，轰隆隆的龙卷风，以此将沿途的敌人吹倒，同时给大首领和二首领沉重的创伤。

护身火术：一旦取得此宝物，主人公的周围出现旋转的火球，避免敌人的攻击。

念缚术：在对付顽固的敌人时，取得此宝物时，所有敌人将束手挨打。

脱身术：你在般若门内打得吃力时，如果拥有此宝物时，将会随着一道亮光而脱身而去。

雷神术：取得此宝物后，首先将敌人引进画面内，然后使用它。一道白光伴着雷鸣声，画面上的敌人纷纷倒地。此武器是对付首领的不可缺少的东西。

排魔术：使用这种宝物时，画面上在一定的时间内不会出现敌人，因此，要抓紧时机通过危险地带。

极光术：此宝物能发射强烈的光线，使敌人受到严重伤害。如果你准确的击中首领，确实命中时，也会获得成功。

自我爆炸术：当你取得标有骷髅宝物时，即有了自我爆炸术。这种武器往往在难解脱的逆境中使用。自己粉身碎骨后，敌人将受到创伤，但损失一个阿修拉那达。随后，阿修拉那达的头部开始复活。

五、十三种小喽人

小喽人即一般敌人。虽然只是一兵一卒的角色，但是如果你未具分身术之前，很容被这些小喽人暗算。所以有必要掌握每个小喽人的特征，分别加以对付。

骷髅犬：如果在固定的地方徘徊时，会突然在画面上出现。至于这种敌人，即使打倒也不会有宝物出现。

土鬼：会从泥土中冒出来。一旦被它抓住就丧失反抗能力，只有过一会儿才能解脱。因此，最好利用手中的武器及时进行攻击，并尽快离去。

还魂精：因为这些敌人已经死亡了，所以没有念珠是无法将他们打倒。虽然，他们的行动延缓，但一直对你进行纠缠。

伛偻鬼：他会蹦蹦跳跳的向你靠近，而且会向你投掷短剑。所以，对付这种敌人要与它保持一段距离。

灯笼鬼：会在洞穴中到处徘徊，同时会用镰刀攻击你，是一个凶恶的敌人，必须使

光玉来对付它。

马佑拉：居住在冰崖中的冰雪使者，他会使用剑，而且眼睛会发射寒光，对付这种敌人的唯一宝物是——火焰弹。

阿拉罕：他会用跳踢的方式不断向你攻击，可谓是一个武术高手。你可以用七支刀来对付，但必须连续砍中他两下才能打倒他。所以，最好武器是使用空气弹。

野太郎：会用弓箭向你攻击，他的动作相当敏捷，至于他射来的箭，可用七支刀加以隔开或躲开。

鼬鼠怪：它会时隐时现的向你扑来，是眼睛不易察觉的敌人。假如你有护身符时，这种敌人就自动消灭。

饿鬼：它也是眼睛不易看见的敌人，但是利用止观术可以在一定的时间内看到，所以你必须在最短时间内了解它的动作。

魍魉鬼：它是在黄泉图守护黑翁的敌人。在所有看不到的敌人当中，它的动作最复杂多变，因此不具备止观术是难以对付的。

武士：他会拔刀攻击，他的动作单纯，所以必须了解他的动作规律。

六、般若门中的二首领

熊彦：在画面 1 中的敌人均属熊彦。此时普通的武器是没有的，最好是使用七支刀或单发宝物。此刻即使用白玉或红玉丝毫的影响也没有。

云水：位于画面 2 般若门中的便是云水，他会挥动木棒向你攻击过来。此刻，最好是蹲下来攻击对方，当对方受到创伤后，般若门内便变得漆黑。

鬼士：他会在画面 4 出现。只要对他连续攻击，就会变成漆黑的骷髅。

死人天狗：他会一面在空中飞翔，一面将武器投掷过来，会在画面中出现。

阿修罗：他是二首领中最顽固的角色，他的威力不亚于首领的力量。这个阿修罗动作显得非常延缓，但你稍不留意，就会吃苦头。要消灭他，只有攻击他唯一的致命处——头部。

七、十三大首领

般若：他头生利角，散发披肩，身着白色紧束装，张着血盆大口，手持利剑向你攻击过来。请尽快了解他的运动作模式，寻找机会消灭他。成功可得 500 分。（画面 1—1）

魔僧兵：他着一身银灰长袍，并遮头捂面只露一双恐怖的绿眼睛，手持一根长棍鞭威风凛凛地向你挑战。因为他的武器较长，不宜靠近他，此时你使用红玉，就可在远距离击中他。成功可得 500 分（画面 1—2）

仁王：他身躯高大，赤裸上身，一副狰狞面孔，他能手持手杖口念动波向你攻击。他虽然动作缓慢而拙笨，但力量很大。他出没于凶王寺院的门口。要击中他头部才能消灭他。成功可得 500 分。（画面 1—3）

妖魔大僧正：他身披一件红黄相间的大披风，头盖一顶硕大的僧侣帽，难识“庐山真面目”能隐身又能还身，还身时会用手中的禅杖顶端发射光玉，这种光玉相当厉害。他隐身时往往只露出一根禅杖，你只有追踪禅杖来判断他的方位。他活动在凶王寺院内部。

成功可得分 500 分。(画图 1—4)

火具士：他蓬头红衣，口吐火焰，手握长剑张牙舞爪的向你扑来。你可利用雪玉对付火焰。他徘徊于邪宴舞台上。成功可得 1000 分。(画图 2—1)

鬼：他呲牙咧嘴长着一身长毛，宛如一头棕熊。他不但挥动木棒，而且口中吐出鼬鼠。此刻，你必须绕到他的背后攻击他。他生活在广阔的洞窟中。成功可得 1000 分。(画图 2—2)

雪女：她洁白阿娜的身段，她用一双贪婪的眼睛搜寻阿修拉那达的身影。在冰雪的世界里，她会利用冰针与雪砖伤害你，可用火焰弹消灭她，因为火能化雪。当你来到冰牌坊时，雪女就会出现。成功可得 1000 分(画图 2—4)

武藏：他头顶斗笠，身裹棕及，挥舞着一把寒光闪闪的剑。他的剑术快捷灵活，也能念动波。此刻，要用空气弹攻击他。他御藏在无底沼泽的最内部，可从标着鸟形的墙壁处发现他。成功可得 1500 分。(画图 3—1)

武士：他身穿龟甲，手握大刀，不可一世的站立在骷髅堆上。要消灭他，首先要用雷电贯穿他的龟甲，并选择使用念缚术和雪神术，这样，就可给他致命打击。成功可得 1500 分(画图 3—2)

妖魔大将军：他一身金黄色龟甲，手执宝剑站立破军城城门上，等待阿修拉那达的到来。由于他功夫精深，又会吐火球，是个十分厉害的首领。你手中的武器一定要击中他的头部，否则，制服不了他。成功可得 1500 分(画图 3—3)

红姥姥：她白颜红装，飞舞着向你袭来。她另二个招术是：阻挡屋和波动急波。前者是防身的，后者是攻击用的。你可使用连续发射念动波来打倒她。她藏身处是破军城屋顶上。成功可得 1500 分(画面 3—4)。

黑翁：身穿青衣面带奸笑，安居在黄泉国，他的武器是扇子与波动念波。他是全部游戏节目最大强敌。要消灭他，可以利用七支刀将扇子打在地上，然后躲过波动念波，设法消灭他。成功可得 2000 分(画图 4)

八、十三个画面(十三关)提示

竹林(1—1)：在这个画面上有 3 处般若门。另有断桥、洞穴和陷进，除了从竹林通过外，还要掌握跳跃前进的方法，至于何种方法由自己决定。本关首领：般若。

比督山杉林(1—2)：在这一关前进时，要格外留心针山地带，若失脚将会受到创伤。如果你有替身术就不会受伤。本关首领：魔僧兵。

墓地：这个画面坟墓遍地，令人生畏。此地有许多机关，如你不熟悉地形，一直朝右方奔跑时，永远跑不出这个游涡型地域，其背景永恒不变。要走出迷宫，须冲破阻力，拼命朝上爬，一级一级的往上攀登。这个地方有三处般若门，当发现门时一定要进去取宝物否则难于战胜首领。如果没有取到宝物，就用上一关的宝物对付它。要想找到首领，必须攀到楼梯的末端。本关首领：仁王。

凶王寺院(1—4)：进入本寺院后，尽量由上面通过前进。因为下面属于连绵的针山地带，所以还须高超技巧才能通过危险区域。由于这里针山太多，要以小幅度的跳跃前进，同时也要注意敌人的偷袭。这一关虽然会发现被黑翁劫去的珠宝，但只能眼睁睁看

见被兀鹰抢走。预示着追回珠宝的战斗已拉开序幕。此外，这一关有一尊巨大的佛像，要留意从佛像附近的敌人。将此关首领打倒后，可提高七支刀的威力。本关首领：妖魔大僧正。

火焰山（2—1）：这个画面燃烧着火焰，流淌着岩浆。要通过这一地带，千万别掉入岩浆里，并防备前后偷袭的敌人。本关首领：火具士。

钟乳洞（2—3）：这个画面是暗河岩洞，你在河流中行动会缓慢起来，为了不落入洞穴，要踩着柱型的钟乳石前行，前进中要充分利用排魔术。其灯笼鬼，可用七支刀对付。本关首领：鬼。

冰结山（2—3）：这里虽然是宁静的冰天雪地，但洁白的世界也充满着邪恶。原来这里的桥是坏桥，这里的洞穴是杀人坑。尤其是充满杀机的女恶魔正等着阿修拉那达。本关首领：雪女。

天狗塔（2—4）：这个画面是塔楼的内部。如果顺利到达塔楼顶端消灭首领，就从右往左，一边打倒敌人，一边由楼梯跑上去，跑到最顶端，当你把首领打倒后，七支刀的威力又增加一等（即七支刀变长一节）本关首领：天狗。

无底沼泽（3—1）：这个画面是无底的沼泽，如果不小心掉入沼泽就没命了。所通过这一地区，最好是用飞翔术一中气飞过去，另外还要利用止观术，否则会遭隐身敌人的袭击。若遇首领用空气弹与他较量。本关首领：武藏。

破军城城壁（3—2）：这是十二首领的城堡，其城壁全部是用骷髅筑成，给人阴森恐怖感。此刻，你利用飞翔术往上飞，飞行中要躲开敌人的攻击。当来到巨大骷髅前时，首领便出现了，这时要留心首领刀尖发出的光玉。本关首领：武士。

破军城石垣（3—3）：这个画的石垣上没有陷进和洞穴，敌人频频出现。危险地带好像无止境的出现在你眼前。要根据情况选择宝物，便是关键所在。前进路线是，从城墙上爬上后，便由石塔上朝入口跑过去。门前站着首领挡路，要打倒他方可进入城内。本关首领：妖魔大将军。

破军城内部（3—4）：这是一座非常广阔的楼阁。进入此楼后，一直朝最高楼层爬，千万不可犹豫徘徊。上到顶端的小房，就到了十二首领之王的寓所。如果战胜寓所中的首领，你的七支刀便完成了它的最好形态和威力。本关首领：红姥姥。

黄泉国（4）这是最后一个画面，这里有燃烧的军城、无底的沼泽、挂着龙头化石。所有小喽人、二首领，大首领的总头目黑翁就盘据于此。因此，要作最后的拚搏，首先到般若门取得宝物，然后靠自己的技巧取胜。最后的决战不惜生命、尽量使出所有剩下的宝物。此刻，趁黑翁举起双手时攻击最有效，同时要防备对方受创伤时移动消失掉。消灭黑翁后，阿修拉那达的七支刀向三宝荒神投掷过去，恶魔的复活终于破灭了。

尾声：被囚禁的小夜终于出现在阿修拉那达的面前。二人快乐的携手向比教山的明王堂奔去……

九、选关密码

1—2：	BRG	EJA	UML
	1—A	JIK	UKA

	M * 2	PLY	BYZ
1—3：	CTX	CPA	JPQ
	BED	UYM	BYZ
	MUP	ALZ	B * !
1—4：	TCU	CPQ	OPQ
	DUE	UII	KAI
	OE?	B+2	BYM
2—1：	UCM	HRA	SOQ
	G * M	+IG	KAI
	DHS	+IG	KAI
2—2：	UCM	HTA	E! Q
	GMC	IG	KAM
	O? V	A2C	+UG
2—3：	WCM	HTA	M? Q
	GED	LYI	KAM
	PLE	B+ *	AIZ
2—4：	XC *	IZA	VHR
	G * D	? IL	KAO
	PEB	TJN	B * R
3—1：	YCU	H? Y	A—Q
	G * D	? YI (E)	DAO
(KV)	P2A	ENN	BMM (AXF、BOB)
3—2：	2CU	I? Y	AGR
	GMB	RAU	ND—
	RQ	GBW	KQ

剩下二小关和一大关自已可凭摸索出的经验来掌握它，故不再累述。

《 多 拉 美 》

“多拉美”是日本“KONAMI”公司中的译音，也称“柯纳米”。该公司设计制作了许多任天堂游戏卡。“多拉美”是该公司1988年底设计的，直接使用公司名字命名的科幻游戏，这可起广告的作用，但肯定是篇杰作。

故事说妄图称霸宇宙的大魔王怀尔德开始侵略地球，时间和空间都变得乱七八糟了。在海碗岛研究室的西纳蒙博士立刻开始与全世界的勇士们取得联系，准备与怀尔德进行保卫地球的严肃战斗。然而，勇士们全被怀尔德抓起来，只有一位“多拉美”先生（游戏者）来到了博士的研究室。激动的西规蒙博士立即命令新近研制的“多拉美小姐。（使用Ⅰ号操纵盘的游戏者）与“多拉美先生”一起出发，营救勇士们，同心协力粉碎侵略者，于是，战斗开始了。

一开始游戏者站在三个卷帘门之前。第一门通往教授的计算机房，在那里可以得知勇士们被关押的地点；游戏中受伤后，也可在此恢复生命力；也要在此输入密码（关机前需用笔记下），继续上次的战斗。第二门通往六个关口，6位勇士就分别关押在其中，要一关一关地战斗，解救勇士，以便进行最后的决战。第三门是最后两关的入口，不将勇士全部救出，此门不打开，无法进入。选定帘门后，按“下”，即可进入。

○专用武器或标志：

救援阶段有各英雄专用的武器或标志，——对应，不能换用。

（1）电子枪：多拉美先生专用。

（2）热能枪：多拉美小姐专用。

（3）十字架：抛出去能自动飞回的飞旋标。神鞭手专用。

（4）镖：能向三个方向飞行，把岩石炸毁。剑侠专用。

（5）装饰猫：第三个英雄专用。

（6）弹弓：如果弹子飞出去，能把远处敌人打倒。小孩专用。

（7）香蕉：如时吃了，精力充沛，能用力把岩石出去。大猩猩专用。

（8）面圈：可获得离子炮作为“武器”。“铜头”专用。

（9）宝箱：打开来很吃惊！珠宝箱，能量存放在里面。

○共同的标专项目：出现在救援阶段，哪个英雄都可以使用。

（1）小心：获得此项，在生命力计算器中恢复一格（血）。

（2）大心：获得时，在计算器中恢复5格（血）。

（3）子弹：增加弹药。

（4）铠甲：防弹离，追免伤亡。

（5）圣水：能使生命力计量器达到满值。请求取用。

（6）饭团子：呈现危机时，能使生命延长。

（7）钥匙：解救英雄的必要之物。

（8）斗蓬：此物到手，多拉美先生和小姐能在空中飞行。

(9) 储放器：增强攻击能力。

○决战阶段的标志：在决战阶段，超级航天飞机和航天飞船获得后的项目。

(1) 导弹：能制导弹，追踪攻击敌人。

(2) 激光：子弹变为激光，可穿透敌人。

(3) 拳击：胳膊变成火箭飞出去。还可以返回。

(4) 扇面激光：扇面激光，攻击范围变大。

(5) 加快：能在画面上快速上升。

(6) 分身：能分身为 2 个，俗称："带小子"。

(7) 防弹衣：能防敌人子弹，最多五发。

(8)铃：如果攻击飘动的云会从云中出来一铃。敲击 8 次，铃就变为增加攻击威力的项目。

○游戏顺序：进入 2 号卷帘门后（我们以从左到右、先上后下的顺序将六个画面编为 1～6 号），需通过时空遂道，按如下顺序进入各个画面找到钥匙，救出英雄。

(1) 进入画面 2（日本列岛）救出石川五卫门利用五卫门可打开路上遇到的带"?"的宝箱。

(2) 进入画面 4（恶魔城）救出西蒙，并取得十字架。

(3) 进入画面 1（七宝奇谋）利用西蒙的长鞭打倒长发怪救出小麦奇，并取得大弹弓和柯拉米先生的激光枪。

(4) 进入画面 5（大金刚）利用小麦奇钻过矮小的墙面，救出大金刚，并取得大金刚的香蕉。

(5) 进入画面 3（月风魔传）利用大金刚跳过高高的石柱，先取得能让柯拉米小姐飞起来的斗篷，然后救出月风魔并取得飞镖。

(6) 回到画面 2、画面 4 利用飞翔的柯拉米先生和柯拉米小姐，取得留在那里的大力丸、五卫门的装饰猫（储蓄盒）、柯拉米小姐的红外枪和防弹衣。

(7) 进入画面 6（复活节岛）利用月风魔和大金刚打通石墙救出沙罗曼蛇中的摩艾，并取得摩艾的光圈。

(8) 八个英雄一起进入卷帘门 3，通过兵蜂和沙罗曼蛇的画面后，进入最后一版，八个英雄各施所长，同恶魔作战，最终战恶魔。

2. 接关方法：两次进入 1 号门，西蒙博士会问柯拉米先生（或小姐）还想知道些什么，请选择第 12 项："密码"。按四下 A 后，可得到三组共 14 个字符的日文密码，请认真抄下。下次开始时，请选拔 CO NT IN UE 方式，正确输入密码，即可紧接着上次玩下去。

3. 道用武器按下与 A 键（使用武器要消耗许多子弹，没有足够的子弹不得），更换主角按上与 A 键，飞翔请按 A 键片刻(待取得斗蓬后，限于柯拉米先生和小姐)，按暂停键可观察我方形势。

4. 让死去的英雄复活：需到日本列岛等地的老虎机房去赢得三顶皇冠。

5. 新版柯拉米世界直接进入 3 号门激战画面：在门前同时按选择键和下键。

《鳄鱼先生》(疯狂城市)

比利·韦斯特是一位参加过越南战争的退伍军人，自从回到美国以后，难以忍受枯燥无味生活以及市民冷漠的目光和责难，独自在少年时代的新奥林市生活着。他唯一的精神支柱是他少年时代的恋人——一家大公司的经理的女儿安娜比尔。由于社会地位的不同，他们的关系遭到周围的人反对，他甚感苦闷。这一天他躲避着人们，在沼泽附近准备与安娜比尔幽会。

黑组织的头目波斯。考登出看中了安娜比尔，他绑架了安娜，并向手下人发出“杀死比利”的密令。比利凭借着自己在越南战场练就的本领，果断地迎战考登部下连续不断的攻击，他发誓定要救出安娜比尔，一场营救安娜比尔的决死战斗开始了。

这本游戏融合了拳击、枪卡、车卡为一体，玩起来有一种身临其境的感觉。卡共有九关。其中第二、七关是枪卡，第四、五关是车卡（均可使用操纵面，按选择键进行选择）。

第一关是在沼泽地的深处，隐藏着里. 哈里斯（用身体冲撞）、布莱恩. 列斯拉（挥舞木棍，力大无比，能扔石头）、黑鳄（潜在水中，忽隐忽现）、威廉姆斯（手持木棒的歹徒）、雕（惯用碰撞偷击）、潜水人（持枪从水中出现，要尽力夺取过来）。水中有饥饿的鳄鱼。击毙某个对手后，有恢复生命的“肉、可吃，出有“防弹背心”可夺取（在一定时间内所向无敌）。游戏时，画面一出现此类东西，要尽快吃过来。“A”键为脚踢，B键为拳击、鞭、枪、刀等攻击，“A”“B”键同按是跳跃攻击。

第二关是在沼泽地的中央枪战。用光电枪打，选择 $GAME_B$，用操纵盒 A 选择 $GAME_A$。敌方的头列马歇尔·巴奇，他指挥着史拿巴依（打长枪的）、巴库登（极炸弹的）等人与你对抗。这一节中，画面出现的“急救箱”击中可恢复生命；“弹药”增加子弹：“人形”增加一次机会；“漏砂钟”在一定时间里子弹不减少；“防弹背心”一定时间内无敌。“星”击中，画面内的敌人全部消失。

第三关是在沼泽地最后部分进行的激战，打出后便出了沼泽地，出口处绑着安娜比尔。

第四关是汽车行动，好不容易出了沼泽地要尽快追上考登绑架安娜的汽车。游戏时要在规定时间内通过草原。比利汽车的最高时速能达到 250OKM/H。这里出现“汽油”，绿色为生命力恢复，兰、灰色能增加时间。直升机来堵截时可用“A”键把炸弹扔向空中消灭敌人；用“B”键攻击敌车的障碍物；“十”键向上可使汽车加速，向下减速，左、右移动操纵方向。

第五关，激战已到了新奥林市近郊，方向盘的操作则发挥作用了，要加倍提防来自

直升机的攻击。

第六关是在新奥林市的巴蓬大街，设在街道中央的黑头目住宅近在眼前。在此要注意巴诺。蒂拉（挥舞铁链条）、马特雷特（边骑车边打枪）、小强盗（惯打冷枪）、乔治·萨姆（用刀刺）等人的攻击。

第七关已来到考登住宅的画面，这里要进行枪战。方法同第二关。这里有个休瓦洛兹。艾格，枪打得很准，另一个头目“最后的小牛皮”是个神刀手，很难对付。

第八关来到住宅庭院，应快速越过这里。进入宅内，一群看家犬汤姆·小川的指挥下蜂拥而至。小川手持鞭子，他极易逃脱，要尽快消灭他。

第九关是波斯。考登这个罪恶累累的黑组织头目的宅内了，一场血战开始了。当胜利时，比利·韦斯特与安那比尔热烈拥抱。

这本卡在攻击中应注意枪以外的东西不能同时拿两样，一旦失落要枪先拾得，就可增加六发子弹。各种武器对敌人的杀伤力是不一样的炸枪＞棒＞刀＞鞭。游戏开始时只有三次机会，当分数增至二万分时就增加一次，以后每增加三万分可增加一次，一旦操纵失误，选手死亡，在画面中顺序出现 9～0 的数字期间，按下开始键，又恢复到刚失误一关的期间，重新开始游戏。

《 魂 斗 罗 》

1988年日本任天堂KONAMI（小波）发行。

一、故事梗概

公元2631年，由于地球上的科技进步，大自然与科学相辅相成，改变了社会面貌，使世界进入了和平时期。

然而地球海军陆战队司令部在绝密调查中，发现了异星侵略者消灭人类的计划。

海军陆战队所属比尔，拉依炸上等兵与兰士·比恩上等兵得知这个可怕的事实，并接受了歼灭异星侵略者的命令。

"魂斗罗"二人便向已变成了军事要塞的嘎尔嘎各岛内部进军。

二、游戏方法

以侵略地球为目的的"异星侵略者"进入军事要塞岛！你的任务就是破坏掉敌人基地上的一个传感器发射台，用有效的火力装备，向敌阵进军！

用I操作按钮控制比尔·拉依炸（IP），用I控制兰士·比恩（2P）可以同时由两人分别控制这二个上等兵，齐心合力敌人手里救出地球!!

1. 控制器的使用方法

选择按钮：

在游戏开始前，选择是一个人还是两人同时进行游戏。

在游戏终止之后，选择继续或终赴（继续能进行三次，用继续能使游戏终结的局面开始再进行）。

开始按钮：

在游戏进行时，使用选择铵钮调整后，游戏开始（想使开始显出现时，请按一次按钮）。

在游戏终结时，决定是继续或终局。

在游戏进行中，按一下开始按钮，可使游戏暂停，再按一次游戏又进行。

2. 在画面横向移动、纵向移动的控制器操作方法

“十”控制按钮	B 控钮	A 按钮
▲不移动	垂直向上开炮	垂直向上跳跃
▲+▲向右移动	向右上斜 45°开炮	向右跳跃
▲向右移动	向右开炮	向右跳跃
▲+▲向右移动	向右下斜 45°开炮	向右跳跃
▼倒下	向左或向右发炮	向下降落
▲+▲向左动作	向左斜上 45°发炮	向左跳跃
▶向左动作	向左发炮	向左跳跃
垂直向上跳跃		向右或向左发炮

3. **在水中的操作法**

在水中将控制按钮向下方一按，马上潜水。按◀左或▶右向此方向游泳。

用 B 按钮进行攻击，不能够向下方开炮。

用 A 按钮，在水中不能跳跃。一旦走上岸，使用+控制按钮的操作，在陆地上可以跳跃。

4. **在 3D 立体画面的操作方法**

▲向上方一按……前进。

向左◀，或向右▶一按……向该方向横向移动。

向下▼一按……倒下。

各程度阶段一起使用 B 铵钮攻击，用 A 按钮跳跃。

在 3D 画面中，包括向前方开炮攻击。

5. **火力配备种类说明（参考魂斗罗 I 代）**

6. **领域介绍**

此卡一共分为八关：

（1）原始森林地带（横向移动）；　（2）敌基地内（3D 画面）；

（3）瀑布（纵向移动）；　（4）敌基地内（3D 画面）；

（5）雪地（横向移动）；　（6）动力带（横向移动）；

（7）飞机库（横向移动）　（8）外星人休息处（横向移动）。

《魂斗罗二代》

此卡是日本任天堂KONAMI（不波）继1988年推出的魂斗罗一代后，于1989年推出的模拟战争游戏卡续集。

一、故事梗概

公元2982年，地球上人类科技与文明高度发达，世界实现大同，进入和平时期。

就在这一年，联合国参谋部下属绝密情报部门获悉了外空间异星侵略者毁灭人类占领地球的计划。

联合国海军陆战队所属上等兵比尔·拉依炸与上等兵兰士·比恩得知这消息后，受命完成消灭侵略者的任务。

“魂斗罗”二人便开始向已被异星侵略者占领的某原始森林进军。

二、游戏方法

以侵略地球为目的异星侵略者进入某原始森林，并建成了有重兵把守和配备各种先进武器和装备的军事要塞。游戏者的任务就是要利用各种有效的火力装备，全歼异星侵略者并毁灭要塞内异星侵略者与外太空联系的通讯系统。

用Ⅰ控制盒控制比尔．（1P）．用Ⅱ控制盒控制兰士·比恩（2P）。

可以同时由两人分别控制两个上等兵，齐心合力消灭异星侵略者。

1. 控制器的使用方法

选择按钮：

在游戏开始前，可选择是一个人还是两个人同时进行游戏。

在游戏终止之后，选择继续或终止。（继续能进行三次），继续能使游戏从游戏终结的局面开始再进行，特别是在某版面没打过去，而游戏者的兵源为零，按下开始钮“START”可以在此版面继续，但只有一次机会。

开始按钮：

在游戏进行时，使用选择按钮调整后，游戏开始。（想使开始显示出现时，请再按一次开始按钮）

在游戏进行中，按一下开始按钮，可使游戏暂停，再按一次游戏继续。

2. 在画面上操向移，纵向移的控制器操作方法（横板）

3. 纵板立体画面的操作方法

▲向上按……前进。

◀向左移动，▶向右移动。

在纵板立体画面中，只能使用 B 钮进行攻击，不能使用 A 钮跳跃。

4Y 作方法

▲向上按……前进。

◀向左移动，▶向右移动。

在纵板立体画面中，只能使用 B 钮进行攻击，不能使用 A 钮跳跃。

4. 火力配备种类说明

在各版面中，遇有空中（横板）或前方（纵板）有桶状飞行物经过时，可将其击落，击落后其变形为鹰形闪光物，并标有字母，吃掉后可更换武器，游戏者应及时选择使用。

“B”为光电子弹。

“L”火焰喷射器（按单发钮使用）。

“R”快子弹或使别的子弹加速。

“O”火球，第二次可使画面内敌人全部消灭。

“F”用起物扫射，破坏力极大。

“M”流星（速度加快）。

“S”光电辐射弹，五个方向攻击，威力极大，应尽力取得。

5. 领域介绍

此卡共分八关：

第一关：要塞前沿，局头敌方增援直升飞机，将其击落即可过关（横板）。

第二关：要塞外围，局头为敌方光电坦克，击毁即可过关（纵板）。

第三关：原始森林，此局在通过原始森林后，会遇到一机械螃蟹，此时应退至画面左端连续开火将其击毁。此局头为敌方光电发生器，击毁即可过关（横板）。

第五关：要塞内部，此局地形复杂，山涧、悬崖、滚石，通过后即进入要塞秘密隧道（横板）。

第六关：隧道内部，局头为一口吐火球的骷髅头和一机械蜈蚣，此时就蜕在两者之间连续开火，击毁骷髅头即可过关（纵板）。

第七关：隧道内部，此局在通过绿色线状物时，必须跳起后几下开火方能通过（横板）。

第八关：要塞外星人司令部，过关后游戏者乘直升飞机胜利归来。

综合评价：

此卡紧张激烈，画面鲜艳，图像逼真，难度适中，适应年龄度大，为老少皆宜的节目。

调 30 人秘决：

主题画面时，按右、左、下、上，按开始钮即可。

主题画面时，遇时按住 A、B 钮，再按开始钮，七种音乐画面将出现，按方向键可选七种音乐中任一种。按 B 钮音乐开始，按 A 音乐停止。

《双截龙》

这是根据大型游戏的同名节目改编的打斗卡。其特点是，除有情节的游戏外，另有人机对打、双人对打的游戏。

故事梗概

情节游戏的内容是，一少女被一群流氓动持，义士”（游戏者）路见不平，挟技营救。

二、基本方法

游戏分四关。A 键是出拳，B 键是脚攻，AB 是跳跃，夺得武器或增长攻力后，键的基本功能会有变化。第一关开始，义士循着远去的脚步声追踪而来，遇到各种帮凶的拦劫，有拳手、持鞭打手和举着油桶的恶人。义士需逐个将其消灭，每消灭一伙帮凶，画面就出现一个竖起的大姆指，一是赞扬义士的勇敢，一是让你继续向前进。第一关的关底是一个面目可憎的坏蛋，对付他的办法是将他引上传送带再踹一脚，即可取胜。第二关的对手大致同上，只是他们都增加了武器，场景由在楼房之间变为楼梯、铁丝网等。第三关开始的场景是在丛林里。敌人手中飞刀，要小心提防。这关用“倒肘”、“飞腿”进攻取胜。过河，进山洞后，乘电梯来到一门前。再消灭一伙歹徒后，小心走下陡坡。打掉最后两个绿色大胖子，将面对多杀山路，要走右上方一条，再下，再下，左转后进入一隐蔽洞口，即告过关。第四关最难，经过与前几关相似的战斗，可先乘电梯进入关底。这里有龙头、石柱等，深谷下布满向上的钢针，虽然困难重重，但胜利也就在眼前。……

对打游戏中，有六个人物供游戏者选择：贝尔、威尔、罗伯尔、林达、查尼、波伯，他们各怀绝技身手不凡。贝尔能疾跑，擅长腿功，善于偏踹：威尔的英式拳击来势凶猛，难以抵挡；罗伯尔的拳击则具有南美风格，跳跃的幅度很大，在对打时，使用棍棒得心应手，林达擅长打耳光，跳跃起来膝部击敌威力无比，他的足尖也有一定的杀伤力，偶尔还会有直拳、摆拳攻敌；查尼身怀中国武功，拳脚功夫甚佳，出拳出腿的速度极快 对打时持一根短悍的两节棍，灵活多变；大个子波伯气功是独一无二的，他力大无穷，举手抬足均有很大威力，运气功时，（A、B 键同时按），任对手拳打脚踢纹丝不动，稳如泰山。在二人对打的游戏中，有匕首配备，可用做飞刀使用（A、B 键同按）。

“双截龙”卡对兼容性要求较高，可在画面不稳定或定时，调节开关，继续游戏。

《双截龙二代》

基本打法

最近市场上风靡《双截龙Ⅰ》，因为这本卡不仅保留，发展了第一集的形式优点，而且场景画面、人物动作、音乐节奏都比第一集更为诱人。

该卡共有九关，操纵方法与第一代基本相同（A键拳击，B键脚踢，A、B键同按跳起），第二集中，设计者给主人公加强了三项“必杀绝技”**第一种**是“龙尾旋风脚”，可在空中打旋踢倒敌人。操作方法是先同时按A、B键，在跳起的瞬间，向反向按方向键与B键。**第二种**是“天杀神龙拳”、按连发键A不断击打，即可出现一个冲天直勾拳，一下将敌人击倒。**第三种**是“爆磨龙神腿”，方法是A、B连发键同时按下，辅以方向键控制方向，即可跃起用膝部一次打死敌人。这个节目没有时间限制，但必须消灭一定数目的敌人才可过关，所以在敌人未出现之前，要将这三项“必杀绝技”先练习好，对顺利过关是很必要的。

第一关：该卡游戏中的主人公名字叫威廉，他冲破层层阻力去营救女友玛莉亚。一开始是在高楼大厦的场景中，先消灭翻着跟头上来的喽罗，按照手指的方向前进，再在二楼消灭在门内走出的女流氓莲达，逐一向上，在平台上将与第一关的首脑“蒙面人”决斗，第一次打死他之后，留下的一付面具还会再复活一次，直到最后打死才能过关。

第二关：在毗邻的大厦间跳跃搏斗前进，上到屋顶的直升机场，最后与这里的两个对手一决生死。他们反应敏捷，攻击的花样很多，通常会在左右同时出现，进攻速度相当快，需要“神龙旋风腿”连继不断地攻击。

第三关：则是在狭小的直升机内搏击。地方狭窄，机门一开便会被气流吸出机外。机门大约开2秒，闭6秒，循环不断的开闭，所以要注意掌握这个时间。最好的方法是将敌人逼至后面死角，将他们一个个都抛出机外。这里主要对手是两个巨人，但他们不同时出现，可逐一用腿将他们向右方踢出。

第四关：来到了海底基地，这里有一条带刺的狭长通道，不能在内跳跃，否则会被顶上的刺碰伤。将从上狭下来的喽罗们全部收拾掉后，巨人便会出现。最好是占据天井唯一没有刺的地方，跳起用绝招对敌。打倒对手后进入右门，会有四条运输传送带朝箭嘴方向移动，要沉住气，利用弹跳巧妙地前进。

第五关：死神森林中应跳跃地前进。此关的关底是一个开着推土机的大力士，不断左右移动，如果登上推土机的顶部，它就会停止移动。但需要提防推土机排气管会在大力士的操纵下忽然排出机的顶部，要迅速敏捷地避开排气管，把他打倒。

第六关：出现的敌人很少，但地板里暗藏着无数机关，半空的踏脚台会按不同的速度忽隐忽现，一旦失足，下面就是无数把尖刀，会洞穿你的肺腑，还会有火焰不断地从天而降……

第七关：此关机关共有五个部分，难度最高的是传送带和齿轮室。齿轮室内有五个齿轮，各自按不同方向和速度旋转，要掌握时间差，小心地前进。此关的最后一所房间内未设机关，但埋伏着许多敌人。

第八关：没有什么机关，但攻击的人数会增加很多。关底的对手是你的幻影，除了颜色不同外，长得和你一模一样（两人游戏时会同时出现两个幻影，而且功夫也一样），注意不要让他抱住，否则就要"鬼魂附体"了。

第九关：是游戏的高潮，将和大魔王决斗。一开始出现的女友玛莉亚刚一露面，主人公威廉匆忙向前拥抱，突然画面变黑，全篇的总头目终于出现了，然而却是他的影子。这影子和魔王的招数一样厉害，中途还会消灭。变化消失时，不要在一处停留，要不断乱跳，躲避他隐蔽的攻击。打掉影子后，画面又变了，终于开始了最后的决斗，也就是双械拳与幻影拳的最后较量，虽然惊险困难，但在不懈的游戏者面前，胜利的画完必会给你带来面目一新的享受。

《赤色要塞》

一、故事梗概

“赤色要塞”的内容是：我方两辆轻型战车设法穿过敌人六道要塞（关卡），并把被囚禁在敌军要塞中的我方士兵安全送到飞机场。

二、基本打法

游戏一开始出现一红一绿两辆战车（我方），分别由两个游戏者控制。第一道要塞中有许多大型固定炮台和敌兵向战车射击。另外还有一座我方的隐蔽飞机场，在炸毁坦克和敌兵消灭后，就强行把车上载的士兵送上飞机。然后再炸毁设置在要塞最后的坦克群。炸坦克群的窍门是同时按 A（连发子弹）和 B 键（重炮）向四面攻来的坦克射击，将其全消灭掉就可以通过第一道要塞。

在第二道要塞中，所有通道是由木桩围成，其中有些木桩可以断裂，形成滚木出其不意地向战车压来，对准木桩按 A 键或 B 键都能将其炸毁。再向前行驶，除了有坦克外，空中还有轰炸机向下扔炸弹，这时对准飞机按 B 键就能炸掉它。最后来到这一关卡的末尾，那里立着四个人头雕像，口中不时吐出小炮弹。这时由一辆车负责掩护，按 A 键炸毁小炮弹，另一辆车在雕像正下方按 A、B，逐一将头像炸掉，就可通过第二道要塞。

第三道要塞中敌人的主要武器是十二台“激光器”和一艘大军舰。十二台激光器两两相对循环发射激光，将通道封锁。此时要控制好战车。乘激光发射的间歇赶快通过。最后来到军舰前，军舰上有七个发射器，子弹沿扇形射出，这时应一边躲闪子弹，一边向发射器开火，逐一炸掉之后就胜利通过第三关。

进入第四要塞后，会遇到一段沼泽地带，战车行驶很慢。通过沼泽地带后，再炸杀敌人建在山坡上的导弹基地和运输物资的军用火车。来到关尾时，前方飞来一架大直升飞机，上面跳下许多全副武装的敌兵向战车开火。打通此关的窍门是：在飞机刚一飞来就马上躲到飞机的正下方，连续按 B 键，反复几次就能炸掉飞机。进入下一关的战斗。

战车刚一进入第五道要塞，将遇到巨型坦克和地雷，随后还有手持激光枪的敌兵。关尾的巨型坦克库中，四座坦克库分两组在大门旁边，此时需两车互相配合，一辆车将炮口对准坦克出入的大门，另一辆车在旁边掩护，负责炸毁从另外一库中出来的坦克。在炸毁左边两座坦克库后，再用此法炸毁右边两座，最后炸开大门就取得第五关的胜利。

最后一关不仅有成群的飞机、炮台以及地对地导弹基地，在最后还有分离式激光炮。在炸导弹基地时要注意：基地被炸毁以后，基地还发出一枚导弹，射向战车。这时按 B 键

及时炸掉导弹，然后在有特定标志的地方，给战车加上杀伤力很强的“四开花”炮弹，进入最后的决战。这时画面上出现一台类似坦克的机器，它的上半部分可与基座分离，并有两个射击孔向下发射激光束和枪弹。此时一边躲过激光束和炮弹，一边用“四开花”炮弹向基座射击，连续几次就可炸毁基座，发射器也自行爆炸，这样，这个游戏卡就打通了。

这个游戏卡色采鲜艳、音响逼真、情节惊险复杂、难度较大，因此十分适合青年人玩。

《绿色兵团》

一、故事梗概

两名骁勇的突击队员(亦可一人)空降至敌人各种超现代化防御设施密集的心脏部位完成作战的任务,历时一年四季,其任务是何等的艰巨!

二、基本打法

游戏开始时,每人只有五条生命(分数增加到一万分,可增加一条命)只有一把锋利的匕首(按B键),以后可夺得武器。敌人则戒备森严,且有各种超现代化的防御手段,各种混和编队与特殊编制的武装人员蜂拥而至。有卫兵、宪兵、哨兵、巡逻队、武套、套犬以及佩携飞行器(喷气飞行器、空中摩托)手执“飞雷”的空警,还有机器人等等,再加上密布的地雷和各种超现代的防用设施,真是不一而足,然而,勇猛的突击队员,巧妙地利用空间、时间差,夺取武器,保护自身,消灭敌人。

整个游戏过程共有六节,每节之中均有高潮段落,操作方法大同小异。方向操纵键(十字架)中,“左右”为前进或后退,“上、下”为上跳或下卧;B键为匕首刺杀:“A键”为武器发射。地雷阵中,火箭筒发射完后,可用跳跃前进法。具有连攻键的任天堂游戏机,其连续刺杀与发射功能,为操作者取得最后的胜利奠定了良好的基础。

在操作中,要注意敌方服装的颜色。黄色服装人员系内供与指挥人员,有给养与武器可夺,只能用匕首刺杀,不能用枪打,否则就失去夺取机会;红色服装系特警人员,会武功,能跳跃伤人;其余则为警卫、巡逻人员,这些都可用匕首刺杀。在游戏的第三节中,对警犬的搏斗要用卧倒匕刺的方法。在游戏中,还要注意突击队员四季的服装变化。总之,世上无难事,只怕有心人。

《霹雳神兵》

一、故事梗概

在这本游戏卡中，使用武器是完成游戏的关键。

此卡共有七关（七个剧情），每关的最后画面都埋伏着一个难以对付的头目。在杀死这个头目以后，有个巨大的门挡住了前进的道路，必须破坏这个门，才能进入下一个关。游戏中，一杀死具备特定“钥匙”的敌兵，就有一把钥匙出现在画面上。把钥匙吃过来，就能打开“项目箱子”。特定项目箱子中有各种特定的武器，获得后，便可产生各种威力，但每个选手的钥匙持有数量最多只能达到 4 枚，开启一只箱子就用掉 1 枚，再吃到钥匙仍可补足 4 枚。

一个企图征服世界的凶恶的神秘集团，将要完成一项毁灭整个世界的重型武器。事态严重，刻不容缓。为了拯救世界，S 国从特种部队中选派了二名（亦可一人）勇敢顽强的游击战专家。他们的飞机飞临绝密孤岛的上空，勇敢的游击专家抱着必胜的信念，跳伞降落了……

二、基本打法

游戏操纵键的使用：“十”字键的控制方向，选择键选择游戏人数，A 键和 B 键均是武器，使用 A 键的武器有：机关枪——选手最初所持有的基本武器，其破坏力大，但由于子弹无限，可以不断射击；五路来复步枪——一次可向五个方向发射，与群敌战斗非常有效；火焰发射器——与机关枪相比缺乏连射能力，但破坏稍大一点。使用 B 键的武器有：手榴弹（蓝色）——选手最初的装备，对装甲车等大敌很有效：重型手榴弹（红色）——与普通手榴弹相比，破坏力强，对大面积散敌很有效力；烟幕——爆发后，即在爆发点充满烟；旋转铁球——被敌人包围时很有效，铁球旋转飞出，周围的敌人都会被毁死。在得到的增武器时，以前使用的武器就不再发挥作用。得到同样的武器，子弹数就会增加。除机关炮以外，各种武器的子弹数是不相同的。另外还有装备项目，只要拿到，不用按钮就可使用。障碍球——浮游状物体，出现在选手的周围，旋转着防御敌人的进攻；密勃球——一只出现在两人同时游戏时，出现在两位选手的中间，同选手一样，用 A 键的武器来援助建人的战斗；重武器——收集项目箱里的六种配件，就能完成“重型武器”（按 A 键得到），要抓紧时间不断地用重型武器射击，不然一旦消失，选手仍使用以前的武器。

另外，一人游戏时，如按一下 I 号控制器的 A 键，第二人就能在游戏中间加入战斗。两人同时战斗中，如果一方先牺牲，也可再按一下 A 键继续战斗，但这种方法只能使用三次。

《第一滴血》

此卡系根据美国超级电影明星史泰龙自编、自导、自己担任主演的畅销影片“第一滴血”制作的，其内容与影片基本类同。此卡供单人游戏。

一、故事梗概

美国侵略战争结束后，美军司令部根据内区特工人员提供的消息，获悉在越南某地仍关押着一批美军战俘。为此，美军司令部决定派精干的武装人员前往越南营救战俘。原越南战争中曾服役于特种部队的军官兰博接受了这项艰难、危险的任务。在越南姑娘阮春氏和无名老人的帮助下，兰博凭其丰富的战斗经验和超人的毅力，单枪匹马，在敌营中几进几出，终于救出了被越军关押的美军战俘，逃出越南，胜利返回美国。

二、按钮使用方法及或供武器装备

按开始钮(START)可使游戏开始，游戏进行中按此钮可暂停。按选择钮(SEMECT)可选择各种武器装备使用，并提供代表生命力的血。游戏时，画面上方显示有一排方框，标有生命力数量，局数显示，各种武器装备取得数量。兰博可取得使用的武器计有：匕首、飞箭、弩，附有炸药的弓箭、冲锋枪、手雷。游戏开始，兰博只有匕首可以使用，随游戏的进行，消灭各种敌人，可取得各种武器装备。一种武器使用完毕，即恢复为匕首。如果使用其他武器装备，可使用选择按钮选择。除手雷可取得 9 颗外，其余武器均可取得 99。匕首为无限使用的基本武器。生命力开始为 100 分，每过一关可增加 100 分，最多可增加到 900 分。提供生命力的血源(血瓶)，最多可取得 9 瓶，每瓶为 100 分。当生命力为 0 时，兰博将退回到游戏版面的开始处重新开始。因此，应注意随时增加生命力。标有 L 的方框为局数显示，随着积分的增加，局数的增加，局数越高，武器的威力越大(除匕首外)。游戏进行中，可选择各种武器装备及增加生命力，也可按暂停键进行选择。当生命力为 0 退至片面开始处时，按选择键可显示积分，局数，及此局应打多少积分方能升局。

十字按键为前进(门左或向右)，按十字按键下可蹲下。画面出在“N”(北)或“S”(南)的方块时，兰博站在其上方，按十字按键上，可变换版面。另外，与己方人员接头时，当兰博与其重合时，按十字按键上，即可接头，画面上出现人物图像和文字(日文)，按 A 键，文字将连续出现。游戏时，A 键为出匕首(使用冲锋枪等武器时，可单发，也可连续发射)。B 键为跳跃。

三、领域及游戏方法介绍

第一关:游戏开始,兰博由美国乘直升飞机到达东南亚某国美军基地,下机后,兰博应先与基地内穿红衣的己方人员接头(按十字键上),然后在“N”方块处变换版面(按十字键上),再一次与穿绿色边装的己方人员接头,然后进入暗室取得钥匙和生命力(兰博与暗室门重合时按十字按键上)。此时画面上将显示兰博已取得生命力100,及代表生命力的血瓶五瓶,并获得20支飞箭。然后应在“S”方块处变换版面回到原画面。再一次与穿红衣的己方人员接头,接头后兰博将乘直升飞机前往越南(此时应注意,接头人员必须正确无误,如接头人不对,兰博虽能乘上直升飞机,但画面将是黑暗的,游戏将在黑暗中进行)。直升飞机将兰博空投至越南某地的原始森林中,这里有遍地爬行和栖息在树上突然跃下伤人的毒蛇,空中飞舞着蛰人的毒蜂,兰博要使用匕首将其消灭,消灭后可得分或取得飞箭,然后正确选择“N”或“S”变换画面,进入森林深入,这里不仅有毒蛇和毒蜂,还有凶猛跳跃伤人的猛虎,将其消灭可取得10支附有炸药的弓箭,应将其反复消灭(办法为消灭后变换一次画面,再回到原画面老虎还将重新出现),直至取得99支为止,然后正确选择“N”或“S”走出森林,会见到前来接应兰博的越南姑娘阮春氏,与其接头后,她将为兰博引路,前往为兰博提供敌军情况的无名老人栖身的住处,接头后,来到一条河边,第一关即告通过。

第二关:兰博会同阮春氏和无名老人来到河中一条船上,此时兰博应再次与阮春氏接头,接头后,画面将出现闪烁的蓝光,蓝光闪过后,兰博损失的生命力将会重新加满。离开老人和阮春氏后,兰博应向左跃入河中前进,进入另一画面。这时画面右边将出现一个高高的台阶,跃上台阶即可进入河流遍布的沼泽地,这时河中有游鱼会跃起伤人,空中有蛰人的毒蜂四处飞舞,将其消灭,可得分或取得飞箭。前进至第一个“N”方块处,变换画面,兰博将进入丛林地区。丛林中有跳跃咆哮的猛虎,飞舞的毒蜂,地面上遍布爬行的毒蛇和蝎子,消灭亦可得分或取得飞箭。再前进至“N”方块处,变换画面,兰博将来到一处险峻的山崖下,这时崖上不断有滚石落下,兰博应避其前进。崖下有两只凶猛的大猩猩,兰博应使用匕首将其砍杀,每杀死其中一只即可获得代表生命力的血瓶一瓶,因此应反复砍杀,直到取得9瓶血为止。然后向右前进登上有一毒蛇和猛虎巡哨的高地,将老虎消灭可获冲锋枪子弹和手雷,所以也应反复砍杀,直到武器加满为止。然后按原路线返回到河中船上,向右跃入河中前进,进入另一处丛林地区。丛林中飞舞着艳丽的蝴蝶,地面上有爬行的毒蛇和巨嘴鹳鸟巡哨,冲出丛林后来到一处险峻的高地上,这里由毒蛇和猛虎看守着,此时应及时在“N”处变换画面,兰博将进入黑暗的地下通道,正确选择“N”或“S”变换画面,兰博将走出通道来到由蝎子和飞行骷髅看守的另一高地,地面上标有“N”和“S”,但兰博应一直向右前进,越过高地,来到无名老人居住的木房旁,与老人接头后,兰博应进入老人居住的木屋中取得进入地下通道所需的照明物(方法是兰博站在木屋门处按十字按键上)。然后再次进入地下通道,此时地下通道将被照亮,你会见到飞舞的蝙蝠,口吐火球的巨蟒,岩洞上的钟乳石也会突然落下伤人,正确选择“N”或“S”变换画面,兰博将来到一个深不见底的陷井边,跃下后,会见到看守生命力的少年,接头后,将有一只闪闪发光的巨型蜘蛛出现,将其消灭可将生命力加到200(在此之前生命力只能加到100)。然后兰博应按原路线

返回船上，向左前进再次进入沼泽地，一直向右前进至尽头处，会见到河中有一条游鱼，将其杀死可获得提供生命力的血瓶。反复杀死将血瓶加满后，正确选择“N”或“S”变换画面，又将进入另一丛林地带。走出丛林将来到一条大河边，此时河面上有台阶式的独木桥供兰博通过，兰博应迅速跃上桥面通过，再次进入沼泽地区。正确选择“N”或“S”变换画面，兰博会到达通往敌军营地的大桥上，这时河中有气泡不断冒出伤人，鹳鸟在桥下来往巡哨，兰博应跳跃躲避气泡前进，如被气泡撞中掉下桥面，就只能回到沼泽中重新开始。大桥通过后，兰博来到敌军营地外围，这里由手持各种武器隐蔽在工事后的敌军士兵守卫着，将其引出消灭即可过关。

第三关：进入敌军营地后，兰博来到一座旱桥上，桥上有往来巡逻的敌军士兵，桥下有敌军构筑的工事和堆积的弹药箱，砍碎可获得飞箭或得分。通过旱桥进入敌军营地内部，这时兰博将与手持各种武器的敌军交手。穿绿色军装的敌军手持冲锋枪不停的射击，穿红色军装的敌军会突然跃起飞脚伤人，还有手持狼牙棒不停挥击的彪形大汉。在营房内堆积着弹药箱，由穿蓝色军装的敌军看守着，其中一箱砍碎可获得提供生命力的血瓶。此际，兰博的生命力已所剩无几了，因此，必须将血瓶加满，再然后返回旱桥桥上。这时，敌军将更凶猛的向兰博攻击，其中有一名穿红色军装的军官，将其杀死可获附有炸药的弓箭，将一穿蓝色军装的军官杀死可获飞箭，因此，应反复加满。再次冲过旱桥，兰博将来到通向关押美军战俘牢房的大桥上，桥上有手持狼牙棒的彪形大汉和手持各种武器的敌军守卫，此时兰博必须使用冲锋枪连续扫射将他们消灭，方能通过大桥（如被敌军打入河中，只能回到沼泽地区重新开始）。然后通过一条索桥，将来到关押着美军战俘的牢房，兰博可使用匕首将大门砍碎，进入牢房，与战俘接头后，战俘将随兰博逃出牢房。救出战俘后，兰博可按原路线返回至敌军营地外围，即可过关（但此时游戏者应检查生命力，各种武器弹药是否充足，不足应加满后再返回）。

第四关：兰博返回到通往敌军营地的大桥上，这时桥上和河中会有很多敌军士兵拦截兰博，此时游戏者应检查一下积分为第几局，如果积分已达到L3（第三局）的话，兰博就应选择飞箭或弩来打击敌人，因为此刻使用匕首伤敌将大量消耗生命力。在返回途中各场景不变，但各种死人的动物都变成了手持各种各样武器的敌军士兵，在地面和河中均有敌军拦截，而天上敌军飞机还不时投下炸弹，因此兰博应不失时机的使用武器消灭敌军，而且要注意不要让生命力枯竭，返回至与阮春氏接头的船上，阮春氏和无名老人将在此等候着兰博，再次接头后，河中将出现一敌军官手持手枪射击，将其消灭即可获得生命力300（在此之前最多可获生命力2000，加上9瓶血）。然后兰博应按第二关所走路线返回至大猩猩处，反复消灭大猩猩和老虎，将血瓶和冲锋枪加满。向右前进至一高山下，再向左前进，这时空中有巨石搭成的台阶出现，而山上不断有滚石落下，兰博应避其跳跃迅速前进（如被滚石砸下，将回到大猩猩处重新开始）。通过后将来到一有敌军把守的高地，通过高地即可过关。

第五关：画面一出现，兰博将带领美军战俘出现一处高地上，这时天上不断落下追踪而来的敌军飞机投下的炸弹，而美军前来接应兰博和战俘的直升飞机正在高地上等待他们，兰博必须迅速带领战俘登上飞机，因为直升飞机不停的起落，因此要求动作正确无误（登机方法为，跃上直升飞机打开的舱门，同时按十字键上）。然后直升飞机将把战俘和兰

博送往安全的美军驻地。

第六关:通过第五关后,阮春氏将出现在画面上,向你提供在另一处敌军营内还关押着一批美军战俘,兰博应继续前往营救的消息,并为游戏者显示敌军头目的传真照片,以及他们的武器装备情况等等。最后画面文字有箭头出现,游戏者应使用十字键调整箭头,下一关的画面才会出现。这时阮春氏将出现在敌军营驻地,与几位内线特工人员接头后(按十字按键上),将会来到军营内部,阮春氏站在屋门处,按十字按键上,便可找到兰博并与其接头传递情报)。接头后,兰博将出现在敌军营内,这时,手持各种武器的敌军会蜂拥而来,有手持冲锋枪的敌军士兵,有拿手枪的敌军官,以及无敌的机器人和身背定时炸弹的敌军敢死队。兰博应迅速冲破敌军的包围前往关押着美军战俘的敌军指挥部。途中还会遇到各种敌军的拦截。冲出敌军营地后,将遇到一名骑摩托车飞驰的敌军联络官,使用冲锋枪连续射击将其击毙,可获生命力 400。然后兰博将来到前来接应的无名老人居住的林中木屋旁,与其接头后,进入其居住的木屋内,可将损失的生命力重新加满到 400,继续前进来到河流密布的沼泽地区,兰博来到一悬崖下,悬崖上倒挂着飞流的瀑布,水面上有鹳鸟来往巡哨,空中毒蟒飞舞,兰博必须躲过它们的攻击,跃入瀑布下隐蔽的台阶,在台阶上的“N”方块处变换画面,进入黑暗的地下通道后应向左前进,会见到一只口吐火球闪闪发光的老虎,使用冲锋枪连续射击将其消灭,可获生命力 500,然后向右前进,黑暗中将不时有飞舞的蝙蝠,爬行的蝎子攻击兰博,岩洞中的钟乳石也不时落下伤人,尽头处在空中有供兰博跳跃通过的台阶,脚下是深不可测的深渊,掉下将返回到悬崖下重新开始,因此,兰博应迅速通过。即可过关。

第七关:走出通道,兰博来到瀑布遮隐的悬崖下,出口处有一敌军士兵使用机关枪不停的向兰博射击,将其歼灭后,画面上将有内线特工人员提供的情报出现,告诉兰博,阮春氏和无名老人已经被敌军杀害,兰博只能自己前往敌军指挥部营救战俘,不会有人再为他提供帮助了。冲过瀑布,兰博将来到敌军空军基地,由于时间紧迫,兰博必须想法夺取敌军直升飞机前往敌指挥部营救战俘。基地的围墙高不可跃,围墙后有后持重武器的敌军士兵把守。兰博可使用匕首将围墙砍开,进入围墙后,兰博会遇到一个在空中飞行并不断喷射火球的怪物,兰博必须使用附有炸药的弓箭向其不断射击,方能将其消灭,消灭后获得生命力 600。再向前进,会出现手持各种武器的敌军对兰博攻击,地面有一触即炸的地雷和不时飞起伤人的铁蒺藜。兰博应一直向右前进,将来到机场上,这时停机坪上有一架红色的直升飞机等待着兰博,进入飞机后,画面上将出现文字告诉游戏者,兰博必须进入基地大楼内部(方法为站在大门处按十字按键上)。大楼内部有敌军重兵把守,有在空中时隐时现的隐形怪物,有武艺高强飞脚伤人的彪形大汉,有来往巡逻的机器人。通道中不时有“N”或“S”出现,必须正确选择,才能在迷宫般的大楼中找到藏燃料和钥匙的地下室,进入地下室后,必须使用冲锋枪或附有炸药的弓箭方能将看守的敌军官消灭,然后可取得燃料和钥匙,并获得生命力 700。然后按原路线走出大楼,返回到机场,登上直升飞机。此刻画面上将出现一红一蓝两架直升飞机载着兰博前往敌军指挥部所在地。

第八关:直升飞机降落在敌军指挥部驻地,兰博下机后,应向左前进,进入敌军火药库所在地,这里由敌军重兵把守。地上堆积着各种弹药箱,兰博将其砍碎可获得提供生命力的血瓶和各种武器,消灭敌军可获高分很快升局。兰博可反复冲杀将血瓶和武器加满,然

后再正确选择“N”或“S”，前往关押美军战俘的敌军指挥部。前进途中将拦截的敌军消灭后，会遇到一名拿手提式机关枪不断射击的敌军官，开枪射击它会变形为头大无比的巨人，必须将其消灭，可获生命力 800。然后来到通往敌军指挥部的大桥上，桥上有巨型机器人和手持各种武器的敌军把守，千万不可被他们打下桥面，掉入河中将回至关头重新开始。冲过大桥，进入敌军指挥部，将这里的守敌消灭后，正确选择“N”或“S”，兰博将来到通往关押美军战俘的牢房所在地的旱桥上，桥上和桥下布满了地雷，桥上由两个武艺高强的巨人把守，桥下有隐蔽在工事后不断开枪射击的敌军官。歼灭敌军官可获冲锋枪子弹，杀死巨人可获积分 400。通过后将来到关押战俘的牢房边，将战俘救出后(方法同第三关)，返回到旱桥上。此时不要急于返回，应反复消灭敌军官将冲锋枪加满，杀死巨人积分升局，升局后可将生命力重新加满到 800，然后再按原路线返回，消灭了途中拦截的敌军后，兰博即将回到停放直升飞机的机场，敌军指挥部将集中其所有兵力，乘飞机追击兰博。这时画面上将出现一架庞大的敌军飞机，空中有雨点般的炸弹投下，飞机不断的向下空投敌军，兰博必须运用所有的武器装备，想方设法将敌机击落，击落后可获生命力 900。再将沿途拦截的敌军消灭，兰博登上直升飞机，与救出的美军战俘胜利返回，完成营救战俘的光荣使命。

综合评价：

此卡图像鲜明，人物造型逼真，情节环环相扣，趣味性极强，对游戏手法要求不高，但必须多动脑筋，尤其是记住生命力和武器的使用方法，并且正确记认游戏路线。此卡适宜年龄跨度大，为老少皆宜的游戏节目。

《恶　魔　城》

一、故事梗概

和平的边远小国——托拉巴尼亚。

在一个笼罩着阴云的夜晚，一群邪教徒偷偷地举行着诅咒的仪式。突然间，一道闪光，接着一声巨响，那个一百年前被英雄克利斯·贝蒙消灭的吸血鬼复活了！

吸血鬼利用它强大的魔力，让五个怪物复活，传说中象恶梦一般的情景又出现了……

谁来拯救人们消灭魔鬼？除了克利斯·贝蒙家族的青年西蒙之外，再也找不出第二个人了。

现在，你就是西蒙，请接过受过洗礼的皮鞭，去消灭吸血鬼吧！

二、基本方法

这是一个单人游戏的节目。

该卡一共六关（六个区域，十八个阶段，每个区域都是三个阶段）。西蒙在消灭敌人的同时，也能得到各种各样的“宝物”，为了便于游戏，特列《宝物一览表》如下：

在怀表、短剑、斧头、圣水、十字架这五种宝物中，最后得到的在窗里表示。使用宝物时，需连续按“上”，同时按“B”键。

怀表	冻结一部分敌人的动作		3连射	3发连射
短剑	直线飞行，威力较小		连射	2发连射
斧头	可攻击飞行之敌		大心	相当5个心珠
圣水	可燃烧，以火包围敌人		鸡腿	恢复体力
十字架	直线飞行，可回收		宝箱	得2000分
心珠	取宝之必需		皇冠	得2000分
圣链	瞬间灭敌，威力超群		莫艾	得2000分
透明药	一段时间内无敌		加命	
铁链	加强、加长鞭子		发光钱袋	得2000分
钱袋	得分		魔力球	吸收并封闭敌头目之魔力

第一关：肩负使命的西蒙前往恶魔城，这是一座被恶魔统治的黑暗之城。西蒙要消灭众多敌手，才能继续向前，每消灭一个敌手，可得不同的分数。"蝙蝠"、"黑豹"、"僵尸"、"半雪人"等将先后出场。"吸血蝙蝠"，这是第一关的头目，会在西蒙的上空飞行，突然以极快的动作发起攻击，若单使用鞭子制服它，很困难，最好使用"怀表"。西蒙也可以采用反跳法击败它，操纵方法是将"十"字键向行进反方向与 A 键同时按，再按 B 键，就会在空中向后飞行，用鞭子攻击，消灭它可得分 3000 分。

在第一关里，有许多莹烛，其中隐藏着各种"宝物"，不断用鞭子抽打，然后迅速将宝物拿下。当然，也不能过贪，这会分散西蒙的精力。每关结束时，剩余的"时间"和"心"都能换成分数，每个心换 100 分，时间每单位换 10 分，到下个阶段或在中途死亡，"心"会从五个开始。

第二关：通过活动天花板，要注意它们会突然降下，要马上蹲下来。这里有取得分数和"心"的绝好机会：①上下楼梯时，移动画面，失去的莹烛回复原状后，可反复击打得分。②十字架、斧头、圣水，这三种宝物中的任何一种，在攻击二个以上敌人时，可获得奖励分数：一次击败二个敌人可得 1000 分，击败三个是 2000 分，击败四个可得 4000 分，击败五个以上，则可得到 7000 分的高分数。此关的敌人头目叫"美迪莎"，平时是石像模样，一旦西蒙来到，它的脑袋就会藏起来，头发都变成一条条毒蛇，不断向西蒙发起攻击。消灭它可得到 3000 分。

第三关："美迪莎"会在通道上蛇形飞来，这个只有头部的敌人，每消灭一只头得 200 分。"乌鸦"朝西蒙冲来时，不容易判断出它的动作，消灭它可得 200 分。"阿玛"动作虽然慢，却无法一的敌人，每消灭一只头得 200 分。"乌鸦"朝西蒙冲来时，不容易判断出它的动作，消灭它可得 200 分。"阿玛"动作虽然慢，却无法一下就把它打死，消灭它得 400 分。"驼背人"，是死缠住西蒙的讨厌鬼，动作相当快，消灭它得 500 分。"幽灵"是穷追不舍的敌人，在被它抓住之前，一定要先下手为强，消灭它得 300 分。这一关的头目是"木乃伊人"，有时是双胞胎，虽然动作迟缓，却会从两侧夹攻，这时"怀表"也不起作用了，最好是用"十字架"连续进攻，消灭它得 3000 分。

第四关："骨柱"是两张上下相叠的脸，会连续发射火弹，由于这家伙是由坚硬的骨柱所构成的，所以，无法立即将其击毙，消灭后得 400 分。"大莺"虽然不会直接攻击，但因为它能不断带来"驼背人"攻击，也不可轻视，消灭得 300 分。"白龙"是一个由白骨所构成的龙头，扭动长长的颈项喷出火弹，消灭它的方法最好到它的后面来攻击，消灭得 1000 分。这里的头目名叫"法朗哥"，它摇摇晃晃地走来，能充分操纵部下，策动部下发动火弹袭击。他肩上的"驼背人"与他的动作截然不同，一慢一快，这里使用"斧头"是必不可少的，消灭后得 5000 分。

第五关："白色骷髅"是一个会对你扔骨头的敌人，要在近距离内用鞭子消灭它（300 分）。"白色骷髅"能再次复活，但不必与它纠缠，趁它未复活前，赶快跑掉。"阿克斯・阿玛"身披坚固的盔甲，使一把能飞回去的斧头，消灭它得 500 分。该关的头目"死神"，会在空中漂浮着飞行，朝西蒙周围发射镰刀，相当难对付，消灭它得 7000 分。

第六关：终于要同吸血鬼决一死战了。吸血鬼在西蒙左右忽隐忽现，并不断发射火弹，当它刚一出现的时候，是游击的绝好机会。待它到了约二块砖的距离时，要跳起来用鞭子

打它的头部(西蒙的鞭子也可以将火弹打掉)。吸血鬼的要害是头部,如果击打别处,它一点也不会受到伤害。需保存体力,耐心地等待攻击的机会。终于,吸血鬼的头被西蒙打掉了……

忽然,意想不到的事发生了,神父一样的吸血鬼刚刚死去,随着一声恐怖的声响,跳出一个獠牙利爪的怪物,呼啸着向西蒙来。你可千万不要吃惊,其实这才是真正的吸血鬼!消灭它必不可少的是“圣水”。取得“圣水”的方法是将最里面的蜡烛打灭,然后马上去拿。当吸血鬼跳起时,注意千万不要被它踩扁,要用“圣水”和皮鞭不断地进攻吸血鬼的头部,消灭它可得 50000 分。啊! 终于成攻了,这是经过不懈努力、生死搏斗后,取得的胜利。

《人间兵器(三 K 党)》

一、故事梗概

当今世界,动荡不安,恐怖活动在世界各地均有发生。联合国反恐怖中心获悉最新绝密情报,在南美洲大阿有七个国家的三 K 党势力非常强大,他们极力推崇希特勒的纳粹主义,在世界各地制造暴力和恐怖活动,联合国派驻在七国的情报机构也都被三 K 党党徒破坏瓦解,情报人员全部被秘密关押。情况万分危急,急需援救。为此,人称反恐怖专家的高级特工卡尔上校,受到反恐怖中心负责人索亚德将军的紧急召见,令其迅速前往营救并捣毁三 K 党巢穴。游戏开始,卡尔乘飞机前往南美洲。

二、游戏方法

此卡供单人游戏。并分简单、普通、复杂三种难度。可在主题画面时按选择按钮进行选择,A 键为跳跃,B 键为射击。游戏共分为八局,每局又分为两个阶段场景。游戏开始时,只有三次游戏机会,积分至两万、五万时可分别增加一次游戏机会。一次游戏机会有二次生命(与敌相撞失去一命,而遭枪击则重新开始)。游戏者可使用两种武器,手枪和机枪。但弹药数量有限,因此游戏时不要轻易浪费弹药。每局游戏中画面上有暗门出现,门内有的关押着被俘人员。手榴弹是每局用来炸开局尾保垒的,因此必须取得方能过关。进门方法为,按十字按键上。若想隐藏在内,按十字按键上下动即可。游戏结束后,选择 CONTINUE 可继续接关游戏,但只有三次机会。若选择 END,游戏则从第一局重新开始。游戏每局必须在有效时间 200 内完成,如果超时,则丧失一次游戏机会。

三、基本打法介绍

第一局:山林地带(P 国)

这局由于地形较复杂,要注意跃高时按键的使用方法。上跃时同时按 A 键和十字按键上即可,但不能同时开枪。这里的敌人有三种,着灰衣者可一枪击毙,着蓝衣者需两枪方能消灭,着粉衣者持枪,但一枪也可击毙。来到瀑布前不要再向前进,按 A 键跳跃向上至最高处,可进入第二阶段。过河时,需提防突然从水中跃出的水鬼,亦要注意岩洞中隐藏的敌人,并找到内线特工取得手榴弹。至局尾时,着黄衣的敌军带有枪支,两枪方能将其击毙。

第二局:货场内(N 国)

在跳到集装箱上时,要防备货箱后突然射击的敌枪手,应争取在他们未开枪之前将其击毙,即可进入第二阶段。此时应来到最高处,在某一门内藏有加时器,取得可将游戏时间增加至 240,但一定要注意敌军抛下的铁蒺藜。局尾将有一批狡猾的敌军藏在货箱后袭击

卡尔，把握时机将他们消灭，即可过关。

第三局：林内古堡（D 国）

躲在掩体后的敌国不时施放冷枪，必须在其站起开枪的刹那间将其消灭。进入古堡内部，身穿绿色军装的敌军会从空中不断落下，应待其刚落下即消灭之。城墙下的弹簧可有效利用，再取得藏在某门内的加血瓶。城墙缺口处敌军扔出的炸弹非常突然，应及时躲避。进入第二阶段后，林中隐藏的三 K 党敢死队会疯狂的向卡尔进攻，需用枪连续射击方可消灭。最后，消灭敢死队和他们指挥的猛禽（最难对付），即可过关。

第四关：古城（M 国）

本局需注意隐藏在石碑后的敌军，不要浪费弹药射击应避其前进。进入城内通道后，要防备石碑突然喷火。有的石碑还会活动，不可被其撞上。进入第二阶段后，隐藏在窗内的敌军非常不易对付，必须掌握好时机的距离，跳起开枪方能消灭。通过城外的废墟时，千万不可恋战，可开枪急速前进，就可取得胜利。

第五关：监狱（N 国）

此局难度较大，躲过看守监狱的敌军，进入监狱内部，必须越过狱中的暗河。然后，在化装成囚犯的敌军未发现卡尔之前，尽快前进。进入下一阶段，空中会有化学毒液不断落下（沾上即死）。必须仔细观察其下落规律，乘其间隙时快速通过。再躲过毒气筒，消灭一批敌军阻击手后，找到手榴弹，即可过关。

第六关：电梯间内（C 国）

上电梯的方法很简单，进入后按十字按键上即可，下来时按十字键下。本局的难点是通过电网，必须掌握规律，把握时机，方能通过。进入迷宫；需准确判断，找到手榴弹和加血器，躲过冷枪手的射击，即可过关。

第七关：工厂（R 国）

本局的关键是掌握走传送带的方法，传送带之间的毒刺是致命的，千万不要碰上。消灭掩体后的敌军，即可进入下一阶段。此处需躲避不停运动的压力机前进，再通过几组传送带，避过空中落下的角钢，将守卫着出口的敌军狙击手击毙（非常不易对付），即可过关。

第八关：三 K 党总部（X 国）

进入此局，必须先将弹药准备充足。消灭穿黑衣的敌军后，前面窗户内还隐藏着三个敌狙击手，必须想法将第二个狙击手先击毙，这是通过此处的关键。进入敌总部后，林中的女神像头部均安装定时炸弹，需大胆谨慎，把握时机，再向前敌军会忽然从各处出现。进入大门的刹那间，凶猛的老魔会从天而降扑向卡尔，将其消灭，进入门内即会到三 K 党的总首领博卡萨（原纳粹分子），不要认为此时战斗就要结束了。你会发现他是所有敌人中最凶狠的一个，必须竭尽全力将其消灭方能取得最后的胜利。

此卡形象逼真，情节复杂，对游戏方法要求较高，适合于大龄儿童和青年电子游戏爱好者。

选关：按选择键将箭头调至 PASSWDRD 栏，再用十字键将六位数学密码输入，第三关：040471，第七关：081620，此卡可接关三次。

《玛莉三代(采蘑菇三代)》

此卡是任天堂公司最出色的游戏节目,其内存之丰富,趣味性之强,令人惊叹不已。据《海外星云》报道,本卡带系列即“超级马里奥兄弟”,仅在美国就销售了 3900 万盘之多,游戏中的主人公意大利水管匠马里奥兄弟,差不多已取代了儿童们心目的宠物米老鼠和唐老鸭,成为儿童们迷恋的偶象。

故事梗概

故事说的是在很久以前,魔王迪卡斯对意大利最美丽的公主卡玛早已垂涎已久。在一个风雨交加的夜晚,迪卡斯潜入王宫掠走了美丽的公主,将其囚禁在其巢穴基隆山的恶魔洞内。国王闻讯后,立即召来了以大智大勇闻名于世的马里奥兄弟。请他们出面,发挥其胆识,智慧及超人的武艺,前往营救卡玛公主。但若想营救公主必须经过长途的跋涉,途中需经过由魔王卡斯手下厉鬼七兄弟所盘据的七个国家,将其消灭,方能获得打开七国大门的钥匙并取得公主留下的信件(七国的国王将指点厉鬼七兄弟的藏身之处),最终到达恶魔洞,救出卡玛公主。就这样,马里奥兄弟身负国王的重托,踏上了充满危机和凶险的救美之路。途中取得宝物可使马里奥兄弟增长生命力和攻击力,方能战胜诸魔,救出公主。

宝物及基功能一览表

(1)红色蘑菇:使马里奥兄弟身体长大。

(2)树叶:化身为松鼠,尾巴有攻击力(击敌、击砖):并可短距离飞行,方法见后文。

(3)宝花:化身为金人,可口吐弹丸伤敌。

(4)星星:一时无敌。

(5)绿色有奖蘑菇:可增加一次游戏机会。

(6)青蛙:化身为青蛙,在水中可灵活自如(用十字按键控制)。

(7)飞熊:化身为飞熊,可短距离飞行;亦可化身为持戟者,暂时无敌(按十字按键下及 B 键)。

(8)执斧者:最具功击力(抛斧),可击杀一的敌人。

(9)斧头:可将版面上阻路石山击碎。

(10)音符:可使版面中驼背坚物和花夹暂时停止运动。

(11)隐形面具:可在版面上隐身过一局(第八版坦克阵及船阵除外)。

(12)飞翅(带 P 字母标志):化身为飞天松鼠,可飞天过一局。

(13)仙笛:可选关。

宝物分布及取法、用法

(一)、1～7 版面内，均有蘑菇宝屋，与其重合，按 A 键即可进入。选定宝箱后，按 B 键可开箱取宝。可取宝物计有：(1)、(2)、(3)、(4)、(5)、(6)、(7)、(8)、(9)。

(二)1～7 版面内，均有驼背怪物出现，将其消灭，即可取得以下宝物：(4)、(9)、(10)、(11)、(12)。

(三)1～5 版面，每通过一版亦奖励一宝，分别为(10)、(11)、(12)。

(四)在 1～7 版面上，每版均有活动赌搏器出现(带有 N 字标志的扑克牌)。与其重合，按 A 键即可翻牌赌宝。方法为，按 B 键翻牌，用十字按键选牌，如连翻两张牌一样，即可取得。每次只有两次机会，可取宝物计有：(1)、(3)、(4)、宝箱(加一次游戏机会)、钱币。

(五)在第七版面中，有两局为花夹。如能通过，可行宝物(1)和(12)。

(六)第八版面有三只魔爪出现。如能通过可行宝物(2)。

(七)在每版面各局中，跳起顶砖亦可获得宝物，计有(1)、(2)、(3)、(3)、(4)、(5)、(7)，取得可立即使用。

(八)如果游戏顺利，版面上还会有宝船出现，与之重合按 A 键即可进入，可获得大量钱币及宝物(1)。

取得的宝物可每 7 个一组收藏，最多可储存 28 个(多余者新的换去最后一个)。使用时，按 B 键(在各版面上)则宝物出现在画面上，用十字按键上下选组，按十字按键左右选宝物，选定后按 B 键即可。

增加游戏机机会法

游戏开始时，只有五次游戏机会，游戏中每吃到 100 个钱币可增加一次游戏机会。吃到绿色有奖蘑菇亦增加一次（各局都可找到）。还有几种增加游戏机会的方法，介绍如下：

（一）每局局尾均有一个图形不停变换的方框出现（地下城除外），方框内的图形为星星、蘑菇、宝花。必须顶中方能过局，顶中的图形将三个一组保留在画面上。如连续得三个蘑菇可增加二次游戏机会，三个宝花增加三次，三个星星增加五次。注意：每局局尾时，可按住单发 B 键做加速跑，然后跳起顶，即可获得星星。

（二）1～7 版面内，还有固定赌搏器出现（黑桃扑克牌），与其重合按 A 键即可进入。画面上将有蘑菇，宝花、星星各分为三段出现，不断的做横向移动，用 A、B 键可使画面分上、中、下三部分分别停止固定。如固定后的画面为星星，则增加五次游戏机会，宝花三次，蘑菇二次。

（三）在第七版面的第一座地下城，进入画面后，站在画面内砖墙右数第四列砖下，跳起将砖墙顶碎，会出现标有 P 字母的半圆，吃掉后画面内所有的砖块都变为钱币，每吃到 200 个增加一次游戏机会，在此局限制的 200 秒时间内，可增加十几次游戏机会。只要不打通地下城，这个方法可反复使用。

手柄操作及版面介绍

此卡可供一人或二人游戏，主题画面量，可用选择键选定。二人游戏时，需一方打过一局或损一命后，第二人方能游戏。Ⅰ号手柄游戏者所过之局画面标志为M，Ⅱ号为L。若Ⅱ号停留在Ⅰ号打过的标志上，按A键后，则二人共同进行水管一代游戏。然后按双方歼敌数量多少决定继续游戏者。若其中一位没有游戏机会时，画面上会出现CONTINUE和END两种字母供选择，选CDNTINUE则从本局继续游戏，选END则回到第一局开始游戏。十字键可控制行动方向，A键为跳跃，进局，在水中按A键可泅水，在化身飞天松鼠时可飞行。B键为选择，使用武器。

游戏共计八个版面，各具特色，难度亦逐步提高。

第一版面(陆地王国)

共计六局，地下城与王宫各一座，固定赌搏器和驼背怪物各一，蘑菇宝屋两个。第三局和第四局可绕过不打，将地下城打通后可直接进入第五局游戏。

第二版面(沙漠王国)

共计五局，地下城与王宫各一座，固定赌搏器和驼背怪物各两处，蘑菇宝屋两个，金字塔和流沙地各一处。第四局或第五局可绕过不打，地下城打通后可直接进入第三局游戏。

第三版面(水中王国)

共计九局，地下城两座，王宫一座，驼背怪物两处，固定赌搏器和蘑菇宝屋各有五处。第四或第五局可绕过不打，第一座地下城打通后可直接进入第四局或第五局游戏。

第四版面(巨人国)

共计六局，地下城两座，王宫一座，驼背怪物三处，固定赌搏器两处，蘑菇宝屋四个。第五局或第六局可绕过不打。第一座地下城打通后可直接进入第四局游戏。

第五版面(空中王国)

共计九局，地下城两座，王宫一座，通天塔一座，固定赌搏器、驼背怪物、蘑菇宝屋各三处。第六局和第一座地下城可绕过不打，第一座地下城打通后可直接进入通天塔游戏。

第六版面(冰雪王国)

共计10局，地下城三座，王宫一座，赌搏器三处，驼背怪物及蘑菇宝屋各两处。第二局或第三局可绕过不打，打通第一座地下城后可直接进入第四局，但必须用绕头将管道旁的石山击碎方可。第五局或第六局可绕过不打，如用绕头击碎阻路石山第七局亦可绕过不打。打通第二座地下城，可直接进入第八局游戏。第九局或第十局亦可绕过不打。

第七版面(水管王国)

共计九局，地下城两座，王宫一座，固定赌搏器和蘑菇宝屋各三处，花夹两处。第五局可绕过不打，第一座地下城打通后，可直接进入第六局游戏。第七局或第八局可绕过一局不打，第二座地下城打通后，可直接进入第九局游戏。

第八版面(地下王国)

共计二局，地下城一座(迷宫)，坦克战阵和超级坦克战阵各一处，船阵和飞船阵各一处，魔鬼之爪三处，最后将进入恶魔洞与魔王迪卡斯进行最后的决斗。

攻关秘决

第一版面

第一局：绿色乌龟，踩一下可令其停止运动：按B键（单发）可将其举起，回键即可将其抛出伤敌，但有时间限制，过时就会复活。化身为松鼠时，按B键（单发）做加速跑，听到特定音乐后按A键可作短距离飞行，在空中取得有奖蘑菇和大量钱币。

地下城：白色乌龟踩一下可令其暂时死亡，一会即复活，用子弹打和尾巴扫均无效。间歇活动钉板需寻其缝隙下藏身，待其抬起时再前进。见红色暗门与其重合按十字键上即可进入局头小屋，局头怪物需连踩三次方能消灭，中间不能停顿，否则怪物会展翅飞起，其余地下城亦同。

第五局：对付黑色硬壳虫方法同绿色乌龟，但用子弹和尾巴无效。

第六局：空中移动木块：需观察其运动规律，把握起跑时机即可。

第二版面

第一局：弹簧砖会突然飞起伤人，可在其飞起时跳起将其踩碎。

地下城：遇闸刀怪物群，可按B键（单发）做加速跑，即可快速滑行通过。当玛莉不停运动时空中白色球状怪物不会移动，一旦停止，它就会飞下袭击玛莉。

第三局：水管出口隐藏在砖墙下，将绿色乌龟踩两下后，即可击碎砖墙找到出口。

流沙地：白色浮起物会将玛莉托在空中阻止其前进，对付方法一待其接近时，突然向前急跳即可。太阳不断的追逐玛莉，待其落下接近时，突然改变运动方向，即可躲过。

金字塔：找到塔上黄色小门，按十字按键上可进入，顶第一个标有？砖块可吃到红蘑菇或树叶（小人为蘑菇，大人为树叶）。此局必须化身为松鼠，方能用尾巴击碎阻路砖墙过关。宝物可反复取得，即取宝后，走出金字塔外，重新进入，宝物还会出现。

快速吃蘑菇（或星星）法：如顶砖块左边，蘑菇会从右边落下；如顶砖块右边，蘑菇则从左边落下，可在其刚出现时，马上转身跳起，即可吃到。

第三版面

第二局：水中不停跃出的飞鱼极难对付，可化身为金人，不停的吐弹即可过局。

第一座地下城：进入第六个门，可找到局头小屋。

第四局：过河法：游到岸边向上跳，即可将隐蔽的砖块顶出，即可上岸。

第六局：半圆环状物只能暂时落脚，一会就会落下，因此需不停的跳起它才不会落下。按B键（单发）可举起浅蓝色砖块抛出伤敌或击砖。

第八局：变化为金人较易过局，否则必须找到藤枝爬上以躲避水中大嘴怪物的游击。踩绿色龟击碎砖块会有藤枝长出。

第四版面

第三局：拦路的巨型驼背怪物不停的抛出巨斧，其落地后，玛莉根本无法前进。变化为金人或取得星星即可将其消灭。

第一座地下城：找到并列的五个管道，可以进入中间的一个管道走捷径找到局头小屋。蜡烛上掉下的小火人，只要玛莉不停的原地左右运动，它们就不动，一旦玛莉停止，

它们就会攻击玛莉。

第二座地下城：走至通道尽头处，向回数第六列砖墙隐有暗门。按十字按键上即可进入，可走捷径至局头小屋，并取得三个有奖蘑菇。

第五版面

第二局：从管道落下后，一直向右落，踩到空中砖块上，跳跃而上再向上进入管道，可走捷径过局，并可取得三个有奖蘑菇。

第三局：套在绿色靴子里的黄色小怪物：在砖块下将其踩死，钻入靴子可踩死本局各类敌人。

通天塔：至最上面右首，有四个并列“?”砖块，顶其中一个将有天梯出现，爬上后向上入管道，即可进入下半部版面。

第五局：进入第二个管道，可走捷径过局。

第九局：飞行在空中并吐出火球的暗色链虫（吐四个火球后即闪光自爆），极难对付。把握时机跳起踩一下即可消灭，或变化为金人吐弹将其消灭。

局头：厉鬼每跳起落地时，即引起地震动，使玛莉不能行动。因此必须不停的跳起，将其连踩三次即可消灭。

第六版面

第一局：到处是口吐毒丸的花夹，化身为金人可轻易通过。

第一座地下城：乘坐有轨小车通过火海和钉板后，站在小车最左侧，躲过第一个红色弹丸后，立即向右走即可落至安全处。

第六局：好容易游上岸，以为大功告成。但这里还有三只不停投抛暗色弹丸的绿色甲虫守卫，跳起踩下可将其消灭。

第五局：找不到出口，需化身为松鼠，然后做短距离飞行，向上方能找到出口。

第七局：如何利用半园环状砖块落脚是本局的关键，必须不停的跳跃，并在其落下的瞬间掌握好起跳的时机，方能过关。K 第三座地下城：此局关卡重重，步步艰险。可化身为执斧者，不停的抛出斧头，可消灭一切敌人，最具神效。关头小屋隐藏在大殿最上方，乘活动平台向上时，玛莉必须不停的转身，方能躲过空中白色球状怪物的进攻。

局头：白色螺母落脚时不会转动，兰色螺母落脚时会转动将玛莉掉下，需不停的跳跃方可。

第七版面

第二局：必须将标有J标志的弹力砖块全部顶出，在其上走过方能过局。尽头处最矮的管道出口处。

第三局：必须不停的取得星星方能顺利过局。方法为；取得第一颗星星后，马上按B键（单发）做加速跑取得第二颗星星，按此方法取得五颗星星即可。

第一个花夹：掌握花夹间歇时间后，作等距离跳跃即可，出口为尽头处最矮管道。

第一座地下城：走法同前文增加游戏机会法之三，画面内砖块全部变为钱币后，左侧有红色小门出现，进入后可化身为飞熊，然后在大殿内做短距离飞行，向上可找到进入局头小屋的管道。

第六局：掌握空中运载小车的使用方法是过局的关键。有→标志的小车只能按箭头

方向运行。带灯状标志的小车可调整运动方向，方法是站在小车上，跳一次可变动一次运动方向，按需要变动即可。

第七局：方法同第三局。

第八局：化身为执斧者最具神效。

第二座地下城：化身为执斧者最佳，否则必须准确的使用跳跃手法方可。站在管道口的边缘处，可避过闸刀怪物的攻击。

第二个花夹：使用星星可轻松过关。

管道进入法：版面上；按 A 键即可。各局中，按十字按键（有方向性）即可。

第八版面

坦克战阵和船阵：抛飞镖的敌人踩一下即可消灭，但不可恋战。在炮弹刚出膛时跳起可躲过。会行走的定时起爆炮弹不易对付，可在其闪光前跃过前进。

飞船阵：画面快速向右移动，但不要急于起跳，在敌军抛出飞镖后落下最佳。准确的掌握脚点是过局的关键。

第一局：化身为飞天松鼠过局。

第二局：化身为飞天松鼠或金人。

地下城：这是一座地下迷宫，各种门均以进入。一直向前进，至尽头处返回，找到隐蔽的小门，乘传送带（蹲下）可进入局头小屋。也可使用隐形面具过关。

恶魔洞：按 B 键（单发）作加速跑，可避过石狮发射的激光束。然后跳跃前进，隐蔽的小车方会出现。跨越火海时，在半圆状砖块上千万不可停留，最上方和最下方的通道可进入魔王迪卡斯盘据的大殿内。迪卡斯的化身为一龙首龟壳的怪物，它不断的吐出火球，并不时跃入空中向玛莉踩下。此时，玛莉可站在画面中间的红色砖地上，跳越避过火球后，在其跃至上方即将踩下的瞬间避开（把握时机是关键），如此三次，怪物就会将砖地踩碎落入深渊。此时囚室的大门打开了，进入即可救出卡玛公主。

选关：在第一版第三关中有一白峻，将乌龟踩死后，站在墙上按十字键下，稍等片刻即可落下，然后按 B 键（单发）加速跑，即可进入宝屋，打开宝箱取得仙笛，在各版面均可选关。在第一版面时，可任选二、三、四版，在二、三、四版面内，可任选五、六、七版，在五、六、七版面内，可选第八版（方法：按 B 键，再按十字键移动选至仙笛栏，再按 B 键。

一、妙法 7 种

1. 透明玛莉

在 W3—9 中，钻过墙壁，朝水面走，这样就可以使玛莉变成透明。

但是，透明玛莉不可进入水管。

2. 无敌玛莉：

在 W5—7 中，从下面的路线钻过墙壁，再回到上面的路线，即可使玛莉变成无敌状态。

3. 使大乌龟不再喷火：

在 W8 中，利用会振动的翅膀去到大乌龟下面的房间时，这时的大乌龟会喷火。但是玛莉进入房间后，立刻向左上方飞，到达上面的房间，然后，立即又飞回大乌龟的房间。这

时，大乌龟出现后，就不会再喷火了。

4. 进入水管的方法：

在 W6—10 中，冻结的黑色敌人的下方，有个水管，不处理掉冻结的黑色敌人，是无法进入水管的。

处理的方法就是使用火球将黑色敌人解冻然后随着长春藤往上爬，至最顶端有个 P 开关，踏 P 开关，大岩石即会变成金币，原来的金币也会变成大岩石，连黑色敌人都变成金币，这样就可以进入水管了。

进入水管后，可以获得所向无敌的铁锤组合。

5. 看准黑暗画面：

在 W8 中，地下室的二楼是个伸手不见五指的黑暗世界，如果想看准周围世界，可以走到画面右边的水管处，静静等待。

这样就可以来光明，看准黑暗正面。

6. 通过门的捷径：

在 W8 中的城堡，玛莉踩一下 P 开关，一扇隐蔽之门便会打开，将玛莉的身体慢慢移到门口，然后进入，就可以来到城堡中首领所在的地方。

7. 如何发现第三支笛子？

跳关必须持有宝物—笛子。获得第三支笛子的方法是：当玛莉在 W1—3 目标物前面的白色板子上，按十字钮下，让玛莉赶快进入背景后面，再快步走到目标—黑幕之后，然后往右，进入“白蘑菇”家中，在一只宝物箱里可以找到笛子。找到第三支笛子，就可以从第三关直接跳到第八关。

二、《超级玛莉第三代》无限生命创造法

地点在 W3—4，从上方的水管出来的地方。

1. 首先不要打倒从右边前方出场的乌龟，直接走至水管，把水管周围的敌人解决掉。

2. 接下来稍往前走一点，一等到天上的魔云出现就回到原地。

3. 回到水管处捧起乌龟，爬上水管下方的 2 个砖块上方之后把乌龟往下丢。

4. 于是，在两个木纹砖块之间来来回回的乌龟，就可以把从魔云上投掷下来的刺鱼蛋打掉了。

5. 玛莉只需一直停留在砖块上方，就可以获得游戏机会的无限增加了。

《松鼠大战》

故事梗概

这是一个有趣的神话传说。说的是凶残，狠毒的猫王彼特危害人间，激怒了天上的诸神。被诸神的咒语镇压了800年后，猫王仍然不思悔改，并网罗了大批的帮凶，妄图东山再起，称霸世界。勇敢的松鼠达尔和吉姆受森林中的诸动物之托，接受了消灭猫王及帮凶的艰巨使命，前往猫王彼特盘据的巢穴，一路上历尽千难万险，最终将猫王及其走卒全部消灭，完成了光荣的使命。

手柄操作方法

此卡可供单人或二人游戏，I 手柄控制吉姆，I 手柄控制达尔。十字按键控制行动方向，按下可蹲下。A 键为跳跃，B 键为提举武器（如木箱、苹果等）。方法为：按下 B 键（单发）可将其举起，再按一下可抛出伤敌。

基本打法

此卡共分为 11 个场景，即开篇，A、B、C、D、E、F、G、H、I、J 场景，共计十关。

踏上征途，来到高压输电线塔林立的城郊，路边的花。还有很多木箱，里面有鲜花和星星，取得可加分。有的木箱中还可取得增加生命力的血源（游戏开始，松鼠只有三滴血，每失败一次失去一滴，三滴血全部失去即丧失一次游戏机会）。这里将有硕大的机械铁牛和老鼠阻止松鼠前进，可提举木箱或苹果抛出将其砸死。但苹果很重，会影响松鼠的跳跃高度。碰上仙人掌会使松鼠受到伤害。跳上高压输电线塔，可见一红色宝箱，取得后会有小天使出在帮助松鼠消灭敌人，但一会即消失。高压输电线因年久失修，部分电线裸露在外，松鼠必须巧妙的跳跃前进，以免被电击伤。向前有灰色的铝箱出现，可以提举，但不能抛出，可用其垫脚提高跳跃高度。必要时，按十字按键下，可钻入箱内躲避敌人的攻击。毒蛇出现，可抛木箱将其砸死亦可钻入铝箱内躲避。进城至一废墟内，到处都是烧瓶和试管，必须将铝箱叠起方能跃墙。宝箱出现，可取得化铁石。这时会有一只大灰狗出现，帮助松鼠将铁网化开，来到彼特的手下机器人莱曼藏身处，他不断的发射子弹攻击松鼠，必须取得红萍果抛出打击其头部，连击五次方可将其消灭。然后可选择 A 或 B 场景。

A 场景

千年老松树上，有松毛虫和着彩衣的飞人出现，抛木箱将其消灭，比其它方法更有效。进入树洞内，彼特的手下猫头鹰哈比飞起不断放出羽毛攻击松鼠，抛出红果打击五次即可将其消灭。

B 场景

B—1 场景，铝制品加工厂，这里的敌人主要是老鼠。

B—2 场景，浴室，粗心的管理人员忘了关闭热水管，这项工作必须由松鼠完成(方法是跳上水龙头三次即可)。然后以最快的速度，利用能架过浴盆，一直向前不可停留。

B—3 场景，公共浴室，有地雷出现，可避其前进或举起抛出。还有一群善于化妆的小猫，但对付它们并不因难。

B—4 场景，不断放小怪物的飞行器：抛红果击中五次即可。

C 场景

图书馆内，敌人主要是袋鼠，可抛木箱消灭。如取得红宝箱，小天使还将出现帮助松鼠，但跳跃最后几个吊灯时千万不要大意。

D 场景

D—1 场景，礼品店内，注意隐藏在木箱中的红色弹簧箱，会突然弹起伤人。还要注意红色小鬼和旋转的木人。

D—2 场景，这里的敌人边走边抛木箱，可跃过其前进。铁管内不断放白色大泡泡，如不将开关闭合，很难避开。可站在第一个开关上举木箱横抛第二个开关将其关闭，然后再用同样的方法关闭第一个开关。第三个开关本已关闭，注意不可跳上。第四个开关(最后一个)最难关闭，因为必须从上通过，所以须在跳起时准确的抛出木箱方可。

D—3 场景，越过红头鬼跳上急跑，千万不可停留。经过旋转木人后，必须带一只木箱向上跳，躲过弹簧箱的攻击，重新回到礼品店。

D—4 场景，发射彩色弹丸的炮车出现，弹丸升空后会变成散花弹，不可被其击中。可站在画面左角，跳起抛红果击中炮车五次即可。

E 场景

E—1 场景，树林内，树上有线吊火球出现，用球横抛可击落。要注意隐藏在林中的毒虫，只暴出双眼，必须举箱前进，以防其突然现身。

E—2 场景，越过弹簧箱，来到河边。取得宝箱后，会变为小船。乘船过河，再取得宝箱，可得锤子一把，用其砸开水泥墙向前，遇弹簧箱群可用锤击之。

E—3 场景，流沙地，避开两处流沙即可。

E—4 场景，彼特的同党蛙王哈里出现在空中，用红果击中三次可消灭。但必须注意击中一次后，趁其喘息时连击方可。

F 场景

F—1 场景，地下城，不断有弹丸落下，必须趁其间歇时迅速通过。遇抛箱力士，可越过在其背后击之。

F—2 场景，隐形通道内，会出现时隐时现的天梯，把握时机，方能通过。

G 场景

G—1 场景，空中左右移动的双环，不能击落，可避其前进。

G—2 场景，疯狂斗士出现，可在其背后打击。遇毒蛇，不必惊慌，寻到铝箱举其前进，遇敌可钻入箱内暂避。

G—3 场景，明亮的室内，举铝箱前进，将铝箱垛起方可取得吊灯上的宝箱，可增加生命力。

G—4 场景，彼特的打手特比站在食品机上不停的抛黄豆打松鼠。取得红球，避开地面的毒刺，击其五次即可。然后松鼠将获得美丽的花篮，献给他心爱的姑娘。再乘火箭返回地面，继续向彼特的巢穴挺进。

H 场景

H—1 场景，管道内，疯狂的螃蟹会吐出气泡伤人，可抛木箱击之。黄色管道不可越过，找到铝箱，充分利用其保护作用，即用走出管道。

H—2 场景，遇化妆成松鼠的小绿猫及三球怪物等。把握时机，再进入管道即可过关。

I 场景

I—1 场景，仓库内，要提防只露出双眼的怪物。对付唐老鸭必须用木箱砸它的腿方能奏效。再向前突然走不动了，电风扇吹来阵阵大风。通过时注意不要碰扇下的开关。唐老鸭脚下的木箱内有血瓶，应尽力取得。

I—2 场景，大灰狗再次出现，带领松鼠进入办公室。一定要举箱前进，以防备老鼠的攻击。通过有漏电开关的办公桌时，掌握好跳跃距离是关键。

I—3 场景，分身怪物出现，打击时必须把握时机，以防被其施展分身术击中。击五次即可。

J 场景

J—1 场景，传送带上，反向行之即可。

J—2 场景，手持铆枪的敌人出现，应避其前进。来到斧头机下，其间歇迅速通过。再遇另一种斧头机，可抛木箱将开关闭合。

J—3 场景，彼特的贴身打手凶猛难斗，尽量不要缠斗，急速向前。

J—4 场景，猫王彼特的巢穴内，彼特出现，边照镜子边吐出秽物打击松鼠，奋力攻击，击中五次即可撤底消灭，取得最后的胜利。

本卡在每场景结束时，都会出现几口木箱。其中会藏有加车，取得会增加游戏机会。在游戏过程中，有时会出现跳跃的星星，吃到亦可增加游戏机会。星星有时也会在木箱中出现(闪光)。

游戏捷径

前八个场景如按以下路线进行，开篇—B—D—F—G，则可走捷径游戏。

此卡色彩艳丽鲜明，趣味性强。最适合青少年游戏机爱好者游戏。

《九〇奥运会》

随着体育运动的发展，中国已跻身世界体育强国之林。因此，人们对各种竞技运动均产生了浓厚的兴趣，柯纳米公司于90年初投放中国市场的这本卡带，无疑会给电子游戏爱好者带来无穷的乐趣和竞技欲望。

此卡带共有八种比赛项目：(1)100米短跑、(2)跳远、(3)110米低栏、(4)标枪、(5)双向飞碟、(6)三级跳远、(7)射箭、(8)跳高。在游戏开始时，可用选择键任选。如果按顺序进行比赛，每一项比赛你均达标，那么跳高结束后，可重新进入100米短跑进行比赛。但此刻各项比赛达标成绩均已提高。

游戏分单人或双人(分别进行)两种打法，难度可选择简单与复杂两档。请注意画面上出现的英文标记：

WQRLD RECORD—记录

QVALIFR—及格成绩

SPFED—奔跑速度

FOUL—犯规

游戏方法

(一)100米短跑：只有一次比赛机会。纪录为8.50秒，及格成绩为11秒。听到三声笛响后起跑，犯规三次，即失去比赛资格(画面左方显示)。按键操作方法，按A连发键不放。

(二)跳远：试跳三次，以最佳成绩为准。纪录为8.90米，及格成绩为5.5米。按键操作方法，按A连发键助跑，跑至起跳线前按十字按键起跳。同时选择起跳角度(画面有显示)，所选角度与按十字键有关，45°为最佳角度(标枪，三级跳远亦同)。

(三)110米低栏：只有一次比赛机会。纪录为12.93秒，及格成绩为15.5秒。听到三声笛响后起跑，犯规三次，即失去比赛资格。按键操作方法，按A连发键不放，按十字键上跨栏。

(四)标枪：三次试投机会，以最佳成绩为准。纪录为99.72米，及格成绩为65米。操作方法同跳远。

(五)双向飞碟：三次射击机会，以最佳成绩为准。纪录成绩为4300分，及格成绩为2400分。射击需在15.00时间(画面显示)内完成。击中白色飞碟得100分，灰色得500分，红色1000分。如全部击中，还会有大飞碟出现，击中可得5000分；若由左边击中，还会有飞鸟出现，击中可得5000分。射击过程中若连续两枪不中，则暂时不能开枪。按键操作方法，A单发键控制右面准星击飞碟，十字按键(任何方向)控制左边准星击飞碟。

(六)三级跳远：三次试跳机会，纪录为17.89米，及格成绩为13米，以最佳成绩为准。按键操作方法，按A连发键助跑，至起跳线前按十字按键起跳，同时选择起跳角度(画面有显示，选择方法同跳高)。第一跳落地后，再按十字键第二跳，同时选择起跳角度，第三跳亦同。

(七)射箭：三次试射机会，纪录为3500分，及格成绩为2500分。每次八箭，射中靶心

得 600 分，击中位置显示在画面右上方。若射中黄色猫头顶的苹果，可得 1000 分，并奖励三支箭，按键操作方法，射击前需按 A 或 B 键选择风速（显示于画面下方—WIND），风速共计 15 个级别（顺风与逆风），由于风速不同，射出的箭并不一定按直接飞行，可用活动靶至画面上方靶图的位置作为参照物进行调整。按键操作方法，按十字按键或 A 单发键发射，按键时间长短可决定发射角度。最佳角度为 5.00°，应尽量控制在 3.5°～6.5°之内。

（八）跳高：三次试跳机会，纪录为 2.36 米，及格成绩为 2.26 米。按键操作方法，按 A 连发键助跑，按十字按键起跳同时选择起跳角度，临竿时，再按十字按键调整身体平衡越竿。

以下八种比赛项目较难掌握的有三种，双向飞碟、射箭、跳高。内中诀窍只有在游戏中方可体会。以上所介绍的及格成绩及纪录均属第一轮比赛成绩，至下一轮均有提高，如此往复。这个游戏节目可说是妙趣无穷，将给您带来赛场难言的刺激。据笔者闻，游戏手法较高的爱好者，已将纪录刷新至您难以想象的水平（百米短跑 7.6 秒，跳远 13.2 米，110 米 10.2 秒，标枪 126.80 米，双向飞碟 18200 分，三级跳远 25.26 米，射箭 5300 分，跳高 2.42 米）。祝您取得更好的成绩，将纪录不断刷新。

《火之鸟》

“火之鸟”亦就是我们所熟知的凤凰，本卡的全称—“我王的冒险—凤凰篇”。是90年投放市场的最新游戏节目。

古扶桑国国王福田在临终前，未及见到皇太子达仁就死去了，他在给皇太子留下的遗嘱中写到：我儿，你可知我天朝为何不能强大?那是因为我们失去镇国之宝凤凰图，受到护国大帝的降罪。我从你祖父手中接管治理扶桑的大任后终因不理朝政、沉缅于书画，才致疏于防守，给妖魔可乘之机，将凤凰图盗走。直到数月前，才从探子口中得知凤凰残图(共十六张)的下落，现只能把寻图的重担托付给儿臣你了。

皇太子为了实现老皇帝的遗愿，中兴扶桑，踏上了一条充满艰险、历经磨难的寻图之路。

本卡只供单人游戏，有三次游戏机会。

手柄操做方法：十字键控制前进或后退，A键—跳跃，B键—为射击，在游戏时搭魔块是通过障碍、取图的关键，开始时只有20块，消灭敌人后可取得。向左、右搭分别按十字键的左下、右下，同时按B键，向下可先按A键跳起，按十字键下，再按B键即可。若中途被困，可按选择键自杀。

每关限定完成时间800个数，超过规定时间则失去一次游戏机会，在画面上方代表生命力的血液有五滴(最多可加至十滴)。若取得宝箱中的宝物可增强攻击力(有些藏在敌人身上，消灭敌人后可取得)。现将各种宝物功用介绍如下：

白三角—加血

扇状物—增添血格(即储存)

向日葵—隐形(可穿过其它物体)

小红人—加命

花环—使画面的敌人变成魔块

钱袋—加分

红魔块—增加十个魔块

魔圈—使敌人在一定时间内定住

红猫——时无敌

飞人—血增至十滴，魔块增至99块

领域及关尾介绍(制敌方法)：

(共计十六关：大和八篇、来世五篇、太古三篇，每过一关可取得一张残图)

大和一关：深山

关尾：大头怪，吐双弹(上击)

大和二关：草地

关尾：石屋，残图在右上角

大和三关：红土岭

关尾：滚石妖(近攻)

大和四关：松林溪

关尾：火神魔君(上击)

大和五关：大俘殿

关尾：魔鬼石像(打眼睛)

大和六关：峡谷

关尾：飞天夜叉(上击)

大和七关：溶洞

关尾：吐珠妖(上击)

大和八关：地震带

关尾：化石魔(竖穿)

来世一关：黄岩地带

关尾:化石怪(横穿)
来世二关:火山地带
关尾:化石妖(竖穿)
来世三关:工厂颈间
关尾:铁头大帝(右侧冰块上击)
来世四关:铁管城
关尾:黄石块,残图在右上角
来世五关:钢铁城
关尾:大型机器人(由中间上击)
太古一关:植物带
关尾:穿石怪(竖穿)
太古二关:旱海
关尾:恐龙骷髅(打嘴部)
太古三关:极地
关尾:穿石妖(竖穿)
(对付化石、穿石怪物方法;快速冰块至最前面,再上搭。)

接关方法:同《沙罗曼蛇》

踩关:游戏从大和一关开始,要进入来世和太谷篇,必须要通过暗道跳关(计有三十个左右),现将其中主要暗道介绍如下:

1. 大和一关到来世一关:从岩上跳下,至第二个有红木栅的小房旁,将木栅破坏后,即可发现入口。

2. 大和二关到来世二关:从开始至两个草地的断口处(第一个),由右侧草地下挖,可见入口。

3. 大和五关到太古三关:在上部的大佛群内,称动左属第五个大佛可见入口。

4. 大和七关到太古一关:从开始不远的地方有一处,下面看似不通,至下部根底处,由下部第三块数起右击,可见入口。

5. 来世一关到太古一关:上至吊桥处,由断口下落至单块岩石上,下挖可见入口。

6. 太古一关到来世二关:从开始处至第一个植物群前有一石山,从右属第七、八块处下挖可见入口。

7. 来世三关到太谷三关:走至一中间有红网处的下面,跳过两处断口,推移前面蓝色板可见入口。

8. 太古三关到大和四关:走至冰桥前(上面)的梯状冰柱下挖可见入口。

下挖方法中,按十字键关连跳三下。

此卡难度适中,苦于找寻,进入大和八篇的暗道,也就是凤凰图最关键的部位—凤凰头部翻至秘诀篇一火之鸟大和八关跳关法。

选关:至太谷三关,快至关尾处(画面右方有白光),由梯状冰柱最高处右首下挖可见入口。

《无赖战士(无头战士)》

无赖战士是日本柯纳米公司于89年推出的一个优秀枪战游戏卡,本卡对游戏手法,技巧要求都是很高。是深受游戏机爱好者喜爱的游戏节目之一。

本卡只供单人游戏,有三种难度供你选择(EAGLE、ALBATROSS、ACE),有五次游戏机会。

手柄操作方法:十字键控制方向,B键射击(包括本身武器和三种特殊武器),A键一发射爆炸性武器。

在游戏中将四球飞行物(打中间蓝珠)消灭,可打出园状字母标记物,也可直接吃到,除S外,其它园状物的字母循环变化,吃到后分别获得下列特殊武器及增加威力。

M:飞惮一只可向画面右侧发射(吃四个以内),获得五个以上能向左右两侧发射,取得十个以上就能向上、下、左、右四向射击(获得数目在画面下方字母MLSSLL标记右侧显示)。

L:激光枪—最具威力,吃四个以内,可单向射出;五个以上,可前后射击(呈直线);十个以上,可分四方向射击(呈十字)。获得数目,在画面下方字母LASER。

R:环状弹—具有穿透各种障碍物击敌的效果,吃四个以内可单向射击;五个以上,呈直线状双向射击;十个以上,呈前三后一状四向射击。获得数目,在画面下方字母RING标记左侧显示。

S:速度—可使武器发射速度提高三倍。

在游戏过程中吃得M、L、R即可立即使用。若中途损命,则特殊武器也跟着消灭(当时使用的,其它的可储存)爆炸性武器装备法:消灭敌人后,有的将转化成能源(小园火球,呈滚动状),每吃四个就可得到一发爆炸性武器,最多储储存八个,在画面下方字母EXTRA标记左侧蓝格内显示。按A键使用,威力无穷,除各关关尾头目外,能将画面内所有敌人及装备武器摧毁。

四棱环绕物:吃到后,绕身旋转,有强大的杀伤力及保护作用。

领域介绍:

第一关:绿色基地

守关的敌人有定位炮、飞鸟群等,高速聚弹器是过关的一个难点,应趁其刚出现的时候,绕到它背后近距离射其开口处(进L最有效)。关尾头目是一个双臂三眼的怪物,应绕其周身,寻找机会将它的上、左右三眼打掉,就可将这个怪物消灭。

第二关:地底蛇洞

这一关的难度比上一关有所增强,其中单尾怪物及定点旋转的白色绳锁,特难躲避。此关的头目是一条巨蛇(三节)。先将其断成三节(打接口处),然后逐一击破。这里应注意其出没的规律,此时若有特殊武器(呈十字发射状)最有效。

第三关:星际空间

进入这一关给你的感觉似乎闯入迷魂阵。无边无沿，简直令人不知所措。这一关只有两种敌人—绿色飞行体、粉色流星机（打掉可取得特殊武器）。你只要往一个大方向前进一定可以找到这一关的关尾—多门发炮器。它的上、下、左、右均有炮口（共 12 个），要想过关，必需要将所有炮口击破，其中里面两个最难打，此时若使用特殊武器 R 最有效。

第四关：敌军隧道基地

第一关出现的飞鸟群和第二关中的单尾怪物又出现了，并且各路口都布置了多门定位炮，想突破确实很难。掌握行动节奏是关键。最后的敌人是一个骷髅怪物，口吐子弹（上部还有石板不断塌落）。必需绕至下方，打怪物的嘴部，方可将它消灭，进入第五关。

第五关：环形基地

此关难度是前四关无法相比的，取得四棱环绕物是制取之本（共有两个，取得一个即可）。有一段下落地带，速度奇快，并且出现各种飞行物（编队）。若无四棱环绕物，很难通过，这一关的关尾是一个发射巨形铁锥的机器（左、右发射），使你躲避的空间所剩无几。很多人打到这里就卡住了。实际上打铁椎是无用的，重要的是打两侧的发射器。乘其发射间歇，反复射击，定能成功。

第六关：……

第七关：……

……

难度更大，也将更吸引你打下去。

接关方法：游戏终止后，画面出现外文 CONTINUE 和 END 的字样，按选择键将箭头调至 CONTINUE 处，再按 A 键即可。

选关：按选择键将箭头调至 PASSWORD，即可出现选关画面，按十字键调箭头至字母处，A 键决定（B 键更正），将四个字母选出后，再按一次 A 键即可（密码需游戏结束后记下）。

LEVEL EAGLE

如第二关：BALL　第三关：CAMP

第四关：DOLL　第五关：EDEN

第六关：FACE　第七关：GAME

LEVEL ALBATROSS：

第二关：HEAD　第三关：JEEP

第四关：KIME　第五关：TIME

第六关：MITE　第七关：NITE

LEVE ACE：

第二关：PATM　第三关 FALL

第四关：IDEA　第五关：PLAN

第六关：MONK　第七关：IDOL

《革命战士》

一、故事梗概

故事发生在1956年,"基巴拉"(游戏者)为把自己的祖国从水深火热中解放出来,摆脱巴蒂斯塔的独裁统治,果断地采取了军事行动。

基巴拉离开飞机后,乘小艇从南岸登陆,此次行动的目的是攻占内地的总统府,打败巴蒂斯塔。而这时,在必经之路上,敌人已重兵防守,面对一道接一道的防线,基巴拉开始了勇猛机智的进攻。

二、基本打法

1. 登陆游战:基巴拉要避开敌枪击、装甲炮击、榴弹炮击、地雷、击毙与绿色丛林混为一色的敌埋伏射手以及在占壕内打冷枪之敌、跑动射击之敌、跪姿射击之敌、内姿射击之敌、重装甲车、重机枪装备之轻型直升机等,方过第一关。注意:身着海魂衫、浑身被缚者是被敌方俘获人员,要解救,跑动的未穿绿裤者是敌方的要勤人员,要活捉。跑动的猪、鸡要击毙,否则它们会阻碍进攻。

1. 敌第一基地:第二关同样惊险激烈。开始为丛林激战,敌兵力较第一关增多,敌武器射击距离增大;接下来是在水域地带战斗,直到破坏敌之第一基地。此关敌方增加的兵力、兵器有:猪、鸡(顶人,使队员无法行动)、重甲坦克队、重机枪射手、水中潜伏兵、水中游动高速扫射艇、突击水兵(运动射击)、敌载人运输母舰等。

3. 炭坑基地:此关敌兵力再加,让有敌铁道装甲运兵车、摔手雷之敌,重型内带式炮车等。

4. 巷战:敌继续增加兵员,有墙头上爬着打枪、打榴弹炮、摔手雷之敌,重型内带式炮车等。

5. 地下基地:通风口有飞标发射、转角处有三向火箭发射兵。打通此关后由大力士把基巴拉摔向地面。

6. 地上湖地:略同第4关,增加了榴弹炮发射车、简易铁路桥(只能过1人,敌方多向射击,极难打过)、铁道线救俘等内容。

7. 敌油库基地:增加了伪装的坦克车(不动、不发炮)、油桶、石砌工事等障碍,还有怀抱手雷的冲锋队员。

8. 敌最终基地——总统府:增加了重甲炮台、榴弹坦克车,敌倾巢出动,敌所有武器及装备齐发,最后攻进总统府,巴蒂斯塔被毙,全国解放,人民欢欣若狂,举起勇士庆胜利。

各标志的意义:

L. 穿甲弹：穿透力极强，射程远。

S. 三向机关枪：杀伤面大。

T. 开花炮：落地开花，击敌敌灭。

F. 火焰发射器：扫射面宽。

B. 弹速加速：增加枪、炮弹发射速度。

K. 连射可能：可连续射击。

O. 敌力减弱：敌力略减。

C. 敌力全灭：吃掉 C 后，再按下 A 键，画面中敌力全灭。

N. 吃掉后：；加 1000 分。

O. 敌巢：占领后伏敌全出，便于击杀。

控制操作：

(1)选择双人、单人玩：A. 先按下“START”键，如需单人玩，则按“START”键；如双人玩，则要再按一下“SELECT”、“START”两键、游戏开始。

(2)A 键：发射手雷。

(3)B 键：发射枪、炮弹。

(4)如遇画面的坦克(不动者)中心呈红色“IN”字样，队员可乘坐扫射前进。方法是：①先走到 IN 坦克正中，②再按下 A 键，③然后按方向键(使其前进，或向左、或向右)，④同时按下 B 键(枪炮发射，此时不可按 A 键，则队员要从坦克上下来。如队员下来，可乘坐。但坐坦克只能限制在 5 秒钟内，过时则机毁人亡)可冲锋前进。

《三十一合一》

在任天堂游戏卡中，有一类是合卡，即将多种节目合在一个卡中，如二合一、四合一八合一、十合一、二十合一、三十一合一等。由于合卡的成本大大低于相同内容的单卡成本的总合，因而大受欢迎。但因游戏节目自身容量大小之分，且相距很大，因而不能单凭合卡中节目数量多少评价合卡的价值。如同是四合一卡，《弹珠台》、《棒球》、《雪人敲冰块》、《火箭车》为四个24K合一，而《魂斗罗》、《绿色兵团》、《赤色要塞》、《沙罗曼蛇》合卡中任一个单节目的容量都要超过四个24K合一卡。

总之，合卡较单卡经济，使用也方便，但选购时应注意三点：1.同容量的节目数量越多，合卡的性能价格比较高；2.节目数量相同合卡中，节目容量越大，合卡价值越高；3.挑选节目类别或搭配以适合自己的口味。

本文介绍的三十一合一卡中，节目基本都是24K容量，有打斗、赛车、球类、棋得、探险、战斗、技巧等类型。现大致介绍如下：

1.**玛莉兄弟**。玛莉的形象一般均已熟知。玛莉在一个固定场景内躲避乌龟、螃蟹、火苗的攻击，同时震翻乌龟等并将其踢走。

2.**超级玛莉**(也称采蘑菇)。已作过介绍，是任天堂极成功的节目。

3.4.**大金刚一代、二代**。游戏者与一大猩猩之间的游戏，固定画面，较一般。

5.**汽球岛**。固定画面，小人与群岛各手掌汽球，上下左右飞行，相遇时将对方汽球扎破，失去汽球就会落下水去。

6.**越野机车**。象真专用赛车场地计时赛。

7.**大赛车**。象真专用赛车场地计时赛。

8.**火箭车**。倔视道路计时赛，有极强的速度感。赛程中有故意拦路的车辆，也有可奖励时间彩车。每过一关，道路变换一样。

9.10.**蜜蜂、小蜂蜜**。这是早期节目，较平淡。

11.**火凤凰**。12.F—16**雷鸟队员**。这两个是空间战，较激烈、紧张，但趣味不强。

13.**机器人变飞机**。横向运动画面，游戏者操纵机器人，时而变飞机，时而变人型，以消灭敌方力量'避开攻击'获得能量，有置身外星球之感。

14.**零式战斗机**(也称红巾特工队)。象真空战。游戏者操纵的飞机可爬高、下降、左右转，可向敌机点射、连射，可向敌舰施放鱼雷。敌方是迎面而来的成群飞机和海面击弋的战舰。

15.**越时空要塞。空间战**。

16.**坦克**。这是为数很少的可双人同时游戏的节目。分35关(35种阵图)，游戏者操纵的坦克要护住自己的司令部，并消灭来犯的敌坦克。这个节目问世虽早，但长盛不衰，至今

仍有许多人玩。双人游戏时,互相配合,十分有趣。这个节目的另一特点是可以自己布阵。

17. **棒球**　18. **网球**。这两个节目与真实球类规则相近。

19. **功夫**。武打节目,分4关,游戏者操作的小武士,每关面对一个精于拳脚大汉。他要适时变换招术,扬长避短,方能取胜。

20. **马戏团**。跳火圈、走钢丝、马术等马戏项目构成各关。此节目比较轻松,但有趣味生动。

21. **摔跤**。

22. **小精灵**(也称食鬼、吃豆)。

23. **雪人敲冰块**。雪人手握冰块,一层层地敲开冰封的通道,向上跳去。其间要避开飞鸟、企鹅的攻击,或将其消灭。

24. **五子棋**。部分围棋棋盘,游戏机为一色(如白子),游戏者为一色(如黑子)。谁先将一色五粒棋子连成直线即告胜利。此节目分初级、中级、高级。一般水平,在中级很难取胜。

25. **麻将**。

26. **弹珠台**。这是模拟游艺场所的一种博采机。

27. **大力水手**。

28. **忍者功夫**。这两个节目较平淡。

29. **猫捉老鼠**。画面为一楼房的剖面,不同的房间中存有各种家用物品。猫要用超声波击毙老鼠。而又要避免与之相撞,以免受到老鼠的反击。此节目比较有趣。

30. **狐狸打猪**。这是一个简单有趣的儿童节目。

31. **街头小霸王**(也称街头小子)。此节目可双人玩,是简单的拳击游戏。

《1943》、《1944》

这两本游戏卡内容、形式等基本相同,不同处为"1944"中增加了闪电武器,其方法是,同时按住A、B钮。

这两本卡是模仿1943、1944年空海大战而改作的战争游戏节目,整个游戏共设24个画面,战斗激烈,生动逼真,其中会遇到敌炮舰、巡洋舰、航空母舰和敌人各种编队的战斗机群及神风敢死队等。红色编队飞机群为加油或换武器。

装备的选择:这两种游戏要进行下去,必须学会填充装备表。装备表第一栏是增加攻击力,这是十分有用的;第二栏是增加防御力;第三栏是增加飞机能源;第四栏是增加特殊武器种类;最后一栏是增加武器的使用时间。游戏开始时,只允许任填五栏25格中的3格,以后每版吃到竹笋或撞上冰山后,才可增加1格,装备表的选择直接影响到游戏的进程。

选关:可将游戏结束时所显示的密码抄下,待下次游戏时选择续版,并打入密码,即可从上次游戏结束处开始继续游戏。如"第三关":E2JG3。

接关:《1944》在游戏结束后可接关,继续游戏。

《坦克大战》、《1989 年坦克大全》

《1990 年坦克大全》

这三本游戏卡是既简单、易懂而又紧张、刺激的游戏节目，可以锻炼游戏者的判断能力、反应能力和记忆能力，还可考验游戏者双方配合的动作协调性。

三本卡都是以 35 面为一循环小节，难度逐一提高，游戏中需要保住自己的司令部，坦克方可过面，其中每面里都有红色坦克，消灭它们就打出一种宝物，吃掉宝物后可增加威力。在后两种卡中，敌方坦克也可吃掉宝物，增加自己的威力，这就需要迅速抢夺宝物或阻止敌方坦克去抢宝物，还可用打掉敌方红色坦克来改变宝物的位置及品种。

各种宝物有："五星"，游戏中吃到一个"五星"可使坦克炮弹速度加快，吃到二个"五星"时，按一下攻击键坦克可同时发出二发炮弹；吃到三个"五星"后，坦克炮弹便可以一下击碎白色铁砖。

"大五星"，一个相当于 2 个小时"五星"。

"手枪"，当拿到二支"手枪"后，可打掉绿草地。

"坦克"，吃到一个"坦克"便增加一辆坦克。

"表"，在一定时间内，可将敌方坦克定住。

"地雷"，可将敌方已出现的全部坦克炸掉。

"帽子"，可在一定时间内不怕敌方的炮弹。

"船"，吃后可直接通过蓝色河流。

加 10 辆坦克法：(90)按住上键再按开始钮即可。

借坦克方法：同《魂斗罗一代》(89、90)

《 金 牌 玛 莉 》

这是根据"超级玛莉"改编的游戏，其难度及精彩程度又比"超级玛莉"尤盛。

选关：用 A、B 钮可直接选关。

《 斧 王 》

《斧王》为一本惊险的传奇游戏节目卡。

9 选关：首先按主手柄的"上"、"下"、"左"、"右"、B、B、B、B 钮，然后再按开始键即可。

〇钮加无数人：按"上"、"上"、"上"、"上"、"下"、"左"、"右"、"上"，再按开始钮即可。

《 霹 雳 神 兵 》

此卡类似"魂斗罗"，为双打战斗游戏节目，共有七大关，每关均有丰富多彩的内容。

〇选面：按住副手柄的"右"和"上"键，然后连续按开始，就可进入第二面；按住副手柄

的"右"键,然后连续按开始,就可进入第三关;按住副手柄的"右"键和"下"键,然后连续按开始,就可进入第四关;按住副手柄的"下"键,然后连续按开始,即以进入第五关;按住副手柄的"左"钮和"下"钮,然后连续按开始,就可进入第六关;按住副手柄的"左"钮,然后连续按开始,就可进入第七关。

《卡洛夫》

这是一个优秀的战争游戏,共有九关,主角较大,背景画面好,游戏情节令人满意。

1. 宝物用途简介:

跳鞋:可使主角跳跃能力增加两倍。

梯子:用于登高,是十分方便的工具,但使用后要记得收回,以便再用。

回旋标:攻击力比子弹强八倍,掷出后会旋回来,要及时收回下次再用。

八角神雷:可一下消灭画面上的敌人。

眼镜:可用于发现隐藏的宝物,但时间有限。

潜水衣:可在水中快速移动。

翅膀:可在某些必要场所飞翔。

盾牌:可抵御敌人五次攻击。

K 牌:只要收集 50 张 K 牌,就会奖励一个人。

炸弹:可破坏障碍物开辟前进道路,也可炸死敌人。

调用宝物用选择钮配合方向键进行。

2. 接关:"GAME OVER"时,同时按选择钮和开始钮可接关两次。

《中华大仙》

这本卡是任天堂射击游戏中最出色的,全卡共六版,主角是一个外貌酷似孙悟空的中华大仙,靠筋斗云在空中向前不断前进,施展法术,利用魔法弹把敌人击倒。

○控制方法:十字钮,用作控制主角活动。A 钮,使用魔法,取了魔法后才可使用。B 钮,发射魔法弹。

○炮弹的级数:

第一级:黄色炮。

第二级:三方向炮,中间是黄色炮,外面是普通弹。

第三级:二枚黄色前炮。

第四级:三方向炮,中间是更强的红炮,外面是二枚黄弹。

第五级:二枚红色前炮。

第六级:是最强劲的月型波动炮。能够穿过画面上任何东西,十分强劲。

○12 种魔法:

(1)四界火:在主角四周打圈,使敌人难以接近,但攻击力非常弱。

(2)炎二宝:火焰从主角上下飞出,难攻击前线敌人。

(3)炎三宝:和炎二宝差不多,但多了后火焰。

(4)火龙:4 点火在主角打圈后向前飞出,十分有用。

(5)地裂弹:向下爆炸,每次最多可发二枚。

(6)地曲弹:向下跳前攻击。

(7)地平弹:向下到地后在地上平过来攻击。

(8)贯地弹:和地曲弹差不多,但能穿地过地面上所有障碍物。

(9)凤仙花:向下到地后便自动爆炸向四方八面散发。

(10)月光:二度回力镖向后一格后便向前飞出。

(11)乱月光:比月光炮多了两度飞镖。

(12)分身:从主角的四个角飞出人仔。

《所罗门之匙》

接关:在“GAME OVER”(游戏结束)后,按住上,同时按 A、B 即可。

《新人类》

这是一个难度大于采蘑菇的攻关游戏节目,全版共 32 关,背景好,玩起来十分刺激。

飞越湖泊法:许多人玩“新人类”都为湖泊所阻,无法前进。其实只要在湖泊边找到飞鸽,按住 A 键(单发键)不放,即可飞起。

接关:在“GANEOVER”(游戏结束)后,按住右钮,再按启动钮即可。

《新爆破》

“新爆破”是游戏者十分喜爱锻炼反应能力的游戏节目,节目共有 100 面,每面游戏中可获得一个宝物。

1. 炸弹能级—可知爆炸威力加倍。

2. 炸弹数量—可使爆破时炸弹投掷数量增加。

3. 定时爆破—当获此宝物时,游戏者可根据自己意愿使预置的炸弹随着引爆。使用时操纵 A、B 键即可。

4. 穿墙爆破—获得时可穿过或停止在墙内。

5. 行走速度—可加快主角的行进速度。

接关:游戏结束时,画面会出现一行密码,记下密码后,待下次游戏时,输入密码即可接关。

《杀戳战场》

“杀戳战场”是一本各兵种协调作战,锻炼游戏者指挥能力的十分精彩的游戏节目。

游戏画面开始时，右下角显示着各兵种及数量。游戏者可通过调整十字钮的左、右选择出兵种，选定后同时按下A、B钮即可。一次最多可选定六种，节目中给定的兵种有：雷达战车、直升飞机、兵俑、山炮、坦克、装甲车各3个，利用雷达战车可俘获敌方各兵种，增加我方数量。

《冒险岛》接关、加速跑

该游戏与“采蘑菇”类似，有8个大关32小关。但技巧难度比“采蘑菇”大。是一个很好玩的游戏。

接关：先在1大关第1小关最后崖端跳起，取得隐蔽蜜蜂。以后在游戏中途死掉时，当画面一出现即按十字钮任一方向和开始钮，便可接关。

加速跑：按住B钮向前可跑得更快，跳得更远。

《魔界村》接关、选关法

这是一个难度较大的传说游戏。

接关：主题画面时，同时按着控制器Ⅰ的十字钮的右，按A钮或B钮3次（连发不行）接开始钮。

选关：主题画面时，同时按着控制器Ⅰ的右，按A钮或B钮3次，然后依次按上1次、B3次、左1次、B3次、下1次、B3次，按开始钮，用A、B选关。

《天狼号（超级飞狼）》

1. 改关

顺序按Ⅰ号手柄A，Ⅱ号手柄上、下、左、右、A、B、A、B，启动键，选择。

2. 无敌法

游戏开始后，按Ⅰ号手柄A，然后按选择键不放。

《人间兵器（3K党一代）》选关

先选PASSWORD（密码）功能，然后用方向键输入秘码。第三关：040471，第七关：081620

YS（烟山）90《导弹坦克》加固工事法

该片包括了“坦克14”和“坦克28”的版面功能，并可用A键发射导弹（数量有限），导弹可飞越一切障碍，一举歼敌，导弹用完，可用A键加固工事：将坦克开到砖或石前，按A把砖石举起，开到需筑工事处按A键放下。当然，敌方的攻击力也大大增强。

《怒一代》战士复活法

战士复活法:死后立即按 A、B、B、A 即可复活。

《神奇玛莉(采蘑菇四代)》过关二诀

加倍跳高法:按着下不放,直到玛莉闪光后立即按 A 跳。

过关基本法:

①需找到钥匙方能开门。

②遇到吐蛋或扔炸弹的敌人,需将蛋或炸弹等举起反击。

《热血硬派》选关

选关:第 2 版:按 I 的左,I 的下、上、右、上左、上、开始。

第 3 版:按 I 的下,I 的上、下、左、下、右、下、开始。

第 4 版:按 I 的上,I 的下、下、上、上、右、左、开始。

《异形复活》无敌法

这是一个难度超过沙罗曼蛇的优秀游戏。

无敌和获得最强装备的方法:标题画面下顺序按:A、A、上、B、B、下、A、B、开始键。在游戏中途按暂停,再解除后便无敌并有最强装备。

《七宝奇谋》

基本打法

这是个古老的故事。有七个相依为命的少年,被囚禁在深深的地下迷宫中。六个孩子被紧锁在暗门里,少年中最大的一个要历尽千辛万苦,救出他的六个兄弟。游戏者就要承担这一任务。

六层迷宫分别关着六位少年,而只有救出一个少年,拿到三把钥匙后,你才能进入下一层。

游戏开始后,地上老鼠横行,警察四面巡视,处处充满危机。而对老鼠,应在相遇时迅速起脚(按动 B 键)踢死它。这里要注意的是千万不要让它碰上你,每碰上一次,你的能量就会减少一点(屏幕上方有你的能量指标,白色部分增加,能量就越少)。

踢死的老鼠会变成一只地雷,拿到后(屏幕上有指示),然后就要把地雷放到画有骷髅头的门前(按住向下键,并同时按 B 键,就可以放下地雷),这时你要立刻跑到一旁,等待

地雷把门炸开后救人或取钥匙。四个暗室中有三把钥匙和一位少年，只要都救出来，你就可以进入第二层迷宫。

第二层迷宫比第一层复杂得多，而且还有喷出的火焰及无底的深渊。音乐节奏步步紧催，令人不由得也紧张起来。这时一定要稳住自己的情绪，有必要的话按一下暂停键休息一小会儿。这里与第一层还有一些不同的地方，如有七个带骷髅头的门，几个草棚似的门。

第二层迷宫的暗室里共有三把钥匙、一个少年、两瓶酒、一把弹弓。酒是用来补充能量的，弹弓可以远距离杀伤敌人。这里的诀窍是不要急于拿到弹弓或酒。因为当你能量较满时拿酒没有用处，反而浪费，而弹弓当人向下一关冲击时非常有用。

打开通往第三层的大门后，各种妖魔怪都在向你进攻。实际上，这里只是一个通道，不要管它们一直向下跑就行。这里暗示了以后将会更艰难。第三层共有八个骷髅头暗门。第四层的敌人有会扔骨头甚至头颅的白骨精；有不停地向下打的大石锤……。第五层有会咬人的飞鱼、间歇的瀑布、横行的盖鱼，……。

当成功地救出六个兄弟，你能看到七兄弟一起跑向海滩，蔚蓝色的大海在向你招手，玫瑰色的天空在为你祝福，七兄弟一同登上归去的船儿，徐徐的海风送大家远航。这时的喜悦，是难以表述的。

接关：GAMEOVER 时间时按住控制器中的上和 A 键，按开始键即可。

《水管一代》(超级兄弟)

基本打法

此卡又称超级兄弟，它是任天堂公司在制做超级玛莉前推出的，也可说是超级玛莉的前奏曲。此卡可供单人或两人游戏，分难易程度(A)或(B)两种玩法。游戏方法为玛莉兄弟与水管中流出的各种敌人(乌龟，螃蟹，马蜂等)较量，玛莉兄弟必须站在敌通道的下方，将其顶翻，然后将其踢死。每一局须将敌人全部消灭，方可过关进入下一局，升局后，还会出现冰块，冰柱等物阻碍玛莉兄弟，每局游戏时间如果过长，还会出现火球，使游戏更加困难。因此，游戏者必须尽快消灭敌人，方能过关升局。如果打得好，还能得到奖励，如第三局和第七局，但玛莉兄弟必须在规定的时间内吃掉十个金币。十字按键可操纵前进或后退。A 键可完成跳跃和踢掉敌方的动作。画面上方中央标有 POW 的方块，顶一下可将所有的乌龟顶翻，顶两下可使螃蟹遇到同样的命运(POW 只可顶四下)但此功能不要轻易使用，因为每一局在吃到奖励金币之前此功能只有一次，必须在必要时运用。此卡与超级玛莉相比则不可同日而语，因此，它只适合儿童游戏。

选关：本游戏共有 8 大卡 32 小关。

选关时，可在第 1 大关第 2 小关末乘电梯到顶往前跳，进入选关小屋，任选 2、3、4 大关。同样方法后面还可选 5、6、7、8 大关。

《超级玛莉》

基本打法

一批丑恶的妖魔占领了王国的城堡，囚禁了美丽的公主。为伸张正义，救出公主，玛莉历尽千难，最终消灭妖魔，救出公主。

游戏开始“玛莉”一路勇敢向前，路上有许多怪物，要避开或跳起（按 A 键）将他们踩死，途中有隐蔽的蘑菇、鲜花；你要寻找、起跳撞击，摘取了可使身体长大，获得百枚金币或摘到有奖蘑菇均可增加一次游戏机会。来到城堡门口，跳上旗杆，扯下敌方的旗帜，进入城门升上红旗将进入另外一种境界，难度加大，要跳深沟，高台、天桥，一不小心将掉下万丈深渊；路上还有许多桶状洞口，按向下键可进入地下室，（需小心洞口的有毒植物），有的洞口通到海洋，到海里按 A 键可浮出水面，海里有各种海洋动物，要避开或消灭它们可顺得进入出口。有几处隐蔽着的天梯碰撞出来，按向上键攀登有载你前进的飞行物，然后到达一个地下宫，跳过深沟，避开火球，可见到一个喷吐火焰的庞然怪物，它守着一座跨越火海的大桥，这时你如能吐火可将其击毙，否则，需靠你的机智，勇敢冲过去，踩上桥头的机关，使怪物掉进火海，来到姑娘身边。

开始时，“玛莉”只有三条命，随着他在征途中不懈努力的探索，不断增加“性命”（每吃一只生命蘑菇，每探到壹百枚金币，均可增加一条性命），从而增加一次再游戏的机会。

故事共分八大段，每大段中又分为四个小段，各具不同的难度。暗伏契机均有捷径中可寻，甚至可越过几个大段而进入更纵深的大段中。每小段中都有时间限制（400 秒、300 秒），如节省时间完成每段的历程，按节省的时间可增加积分，积分到一定的额度，又可增加“性命”。

“超级玛莉”在任天堂游戏中是很出色的，内存少，游戏丰富有趣，以致有人说，不玩超级玛莉就是没有玩过任天堂。

《超时空要塞》

基本打法

这是盘空间战卡带。每局游戏分前后两部分：前部分是在黑暗的太空中进行战斗，各种敌方飞行物倾巢出动，与机器人大打空间战，每种飞行物飞行轨道各自不同。所射子弹也不同。后半部分机器人与敌方将在太空城内展开较量。画面一旦固定，即进入局尾，将中间米字形小块全部击落，就可赢得胜利。

画面上方中间红色条状物显示机器人能量随被敌击中逐渐减少，减至零时，即失去一次游戏机会。在战斗中若吃掉带 P 字圆形物，则可增加能量。

十字操纵键控制机械人飞行方向。上、下、左、右与画面同。若同时按十字键前后（左右）与 A 键机械人可变形，变形后能够前后两方向发射子弹。A 键或 B 键均可发射子弹。

画面上方右边红色物代表特殊武器的数量，按 SELECT 键即可发射歼敌。

在局尾战斗时，必须在有限时间(25)内击毁米字物方可有效(在画面右上角显示时间)。

这盘卡带由于每局画面变动不大略显单调，并缺乏吸引力，比较适合低龄儿童游戏。

《F—16 雷鸟号》

基本打法

雷鸟号飞机是世界空军史上的骄傲，机身拥有最先进、最有攻击力的武器装备。现在就由你(游戏者)驾驶雷鸟号在遥远的太空和星际大陆上迎战敌方各种飞行体，敌飞行物发射子弹及飞行轨道各自不同，所以对付它们的方法也各自不同。例如：①打中后会散发四种子弹的飞行体，击中后不要动，子弹就会擦边而过；②从上飞下的圆形飞行物，飞至下方后双全部由下飞至雷鸟号的上方，不要逐个击破，其飞至上方时，一起打下。

星际大陆的蓝色及黄色建筑物，击中后可得分，碰上也不毁车；另有标有字母 H 及 B 的方块，击中后也可得分(在局尾显示)。

当有浅蓝色卫星飞过时，不要错过机会，打中它，吃掉就可增加攻击力。看到问号群时，击中它会出现两种表情，如果打出的是爱脸，则可增加一次游戏机会。

每一局局尾会出现左、右两个炮台和一个标有英文字母的飞行体，过局时只要躲过两个炮台发射的子弹后，连击字母飞行体，则可进入下一局游戏。

开始游戏只有三次机会，分数每增加 5 万分加一“命”。这个游戏只能一人玩。

十字键的上下左右控制前后左右四个方向。

发射子弹按 A 键或 B 键均可。

这盘卡带激烈有余，精彩及趣味性略显不足，打起来缺乏紧张性。

《电梯大战》

基本打法

这是一部描述我方特工人员在敌总部大楼盗取敌方机密文件的故事，在执行任务中，会遇到敌方特务。每局场景相同，大楼共分 30 层。前 10 层乘电梯往下比较容易；第 21—16 层楼两边开始出现滚梯。15—10 层电梯由中间转至两边，比前部分危险大些。10 层以下最困难，中间有 5 部电梯运行，两边不时出现放冷枪的敌方特务，度过这一危险区，下至 B1 层，即可进入下一局游戏，并奖励 1 千分。

游戏开始时特工人员只有三条“命”，当分数增加至 1 万时，加一条“命”。

A 键——跳跃。

B 键——枪。

制敌方法：①按 A 键跳起可坐死敌人。

②敌特开枪低位时，可按 A 键跳起避开。

③敌特开枪高位时，可按十字键下蹲避开。

④按 B 键开枪与吊灯水平时打下，吊灯能够砸死敌人。

取文件法：按上进门（红门）取得后，朝门把手方向按十字键左或右即可出门。

上滚梯法：上或下一定要站在梯边白线内。上、下由十字键上、下控制。

过局秘诀：一定要将红门内所有文件取光，方可下至 B1 层。

十字键控制特工人员的方向，在每层控制左右方向，在电梯内控制上下方向。

本卡带打起来轻松、有趣。

《 火 凤 凰 》

基本打法

游戏分一人或二人（分别进行）两种玩法。

十字键控制上、下、左、右四个方向。

B 键发射炮弹，一发两枚（两个方向）。

A 键为机枪键，速度较快，但数量有限，减少后可击敌逐步增加（右下角显示。）

火凤凰是天空中的卫士，它执行着消灭空中敌人的重要任务。敌方有圆环、老鹰、十字块大鸟等等。

此游戏场景固定，无局数，火凤凰在飞行时并不是呈直线运动，而是呈弧状。开始游戏时只有三次机会，分数增至 1 万时可加一条“命”。

火凤凰这盘卡带是参照大型游戏机而制作的，但相比之下，无论在画面色彩和游戏难度上都略显逊色。卡带打起来轻松、自如。儿童游戏比较适合。

《 火 箭 车 》

基本打法

相比之外，它比大赛车画面增色不少，路面也略复杂，但刺激程度就逊色多了。

它同大赛车一样，火箭车也有两种时速。

A 键——中速。

B 键——快速。

十字键控制火箭车左右方向。没有刹车键，若想刹车可暂时松开 A 键或 B 键。

路面上出现黑色圆形障碍物和护栏，不能与之相撞，行驶车辆相撞则无妨。行驶车辆分两类：(1)直驶类（浅黄色）；(2)醉车类（其它颜色）。行驶中若吃到彩车则加时 5 个单位。

每一局比赛都要在规定时间内完成（画面右下角），赛程在画面左边显示。车辆若炸毁可重新参加比赛，但时间减少五个单位。

本游戏节目共分四局：

第一局：街面；
第二局：大桥；
第三局：海边；
第四局：高速公路。
四局一循环，但难度增大。
火箭车游戏只能一人游戏，游戏分两种难度，游戏时自由选择。
注意：游戏时不可碰到路边界线。

《格 斗 之 战》

基本打法

格斗之战卡带是一个模拟战争的游戏，游戏者控制着一个带有炮弹的指挥车。
十字操纵键的上、下、左、右控制指挥车的前、后、左、右四个方向。
A 键——炮弹。
B 键——俘敌。
(按 B 键俘敌，指挥车会暂停运动)
A、B 两键同时按，即可发令，出动我方兵力(陆军、坦克、装甲车、火箭炮、直升机等)。
敌方每局出动一种兵种(但直升机不在其中)，敌方直升机对多方的威胁较大，另有一秘密武器，专对我方兵力。(对付你必须打提前量，)在每局局尾，敌方都布置四门大炮，将之全部击毁后，一局游戏结束。
每次游戏只有三次机会，分数增至 1 万加一条“命”
本游戏场景每局变化不大，打起来轻松自如。

《大 赛 车》

基本打法

大赛车是一盒模似卡带，虽然画面略显单调。但玩起来充满刺激，给游戏者置身其中的感觉，游戏只可一人玩。
它分为 A、B、C 三种难度。
游戏规定必须在有效时间内走完赛程(二圈)。在比赛跑道上需运用驾驶技术超过其它车辆，并注意弯道慢行(不可撞到车辆及路边护栏)。中途失败后，继续比赛，时间将减掉五个单位。
赛车分两种时速(中速和快速)，用十字操纵键上、下控制(上为中速、下为快速)，在画面中偏左位置(梯形块)显示，红色为你所选时速。
注意：起车需用中速，若用快速，时间上则受损。
在画面中间(上方)显示时间，每局不同：下方为行驶里程；画面右边是你所驾驶赛车

在赛程中的位置。

比赛中驶至弯路处应尽力减速。方法:①由快速变中速;②松油门。

A 键或 B 键控制油门,在比赛中灵活掌握。

最后,祝你成功!

《 兵 蜂 》

选 10 人(1 人玩增加 10 人):开始后分数表示时(黑色画面)同时按控制器 I 自右、上和 A 键。

(2 人玩时各增加 5 人):开始后分数表示时(黑色画面)边按住控制器大的 B 键依次按十字钮的上、下、左、右。

基本打法:这是一个相当有趣的游戏,游戏的主人公——兵蜂它可发射子弹和炮弹,在空中迎战各种来犯之敌——罗卜、菜刀、盘子、小动物;饭碗等等。它们的编队走势及射弹方式各有不同,根据其特点逐各消灭是游戏成功的关键。

子弹击中云层,云层中会出现铃当,吃掉可得分,击中数次,待其变成金色时,吃到它获得新武器将更具威力。

陆地上的红色松塔要用炮弹消灭,打中后会变成苹果和其它功击性武器和加命。苹果吃掉后得分。

在局尾时,每局出现的庞然大物都不同,要连击数弹后才能将其消灭。

游戏开始时,兵蜂只有三条“命”。分数打至 5 万时,可加一条“命”。

游戏分一人或二人同时玩两种方向。

十字键控制前、后、左、右四个方向。

A 键——枪。

B 键——炮(用准星描准)。

《 汉 堡 》

基本打法

汉堡——也就是指汉堡包。是一种国外很流行的一种快餐。共分四层——面包、青菜、肉馅、火腿。游戏的主人公胖厨师每局必须在敌人突杀的情况下赶制四个汉堡。

方法:从架上逐个下移(从架上走过)。全部掉入模具内,即制作成功。

十字键控制上、下、左、右四个方向。

A 键(B 键)—枪(5 发子弹)。

胖厨师在操作时会遇到凶残的敌人,必须通过梯、架与之巧妙周旋、将四层原料逐步移下。只能移下一层,并且一层只能有一种原料,几种同时在一起时,下面的一个会落至下一层。

开始游戏只有五发子弹，若吃到中间奖品后可加弹或加分(游戏右角显示子弹数量)。

大厨师游戏开始有五次机会，分数增至 1 万时会增加一次。

游戏分一人和二人(分别进行)几种玩法。

游戏每增加一局、难度都增加一些，请把握每次游戏机会，因为不能接关。

《小精灵》(食豆)

基本打法

“小精灵”是任天堂公司早期推出的一盘游戏卡带，画面固定，在每局所吃豆豆和布局也相同，有所不同是红、蓝、桔、灰四鬼的走动路线及速度。

小精灵需吃掉画面所有豆豆，才能过局，若吃到角上 4 个发光豆的任意 1 个，就可反吃四鬼(变成深蓝色)。吃到 1—4 个分别得 200、400、800、1600 分。在每局画面中央有时会出现奖励物——水果，吃到后加分。这种水果也是一局的标志(在画面右下角显示)。

另外在画面中间大边各有一个出口，可左右通过。有时巧秒利用是避鬼的好方法。

十字键控制小精灵的前、后、左、右四个方向。

A、B 键在这个游戏中没用途。

开始游戏，小精灵只有三条“命”，当积分至 1 万时可加一条命。

这个游戏看似简单，真正玩起来你可就要大动脑筋了。

《 敲 冰 块 》

基本打法

敲冰块是一盘儿童相当喜欢玩的游戏带，雪人要敲掉冰块(出现缺口)不断向上跳，至顶端抓住老鹰的双腿逃离冰洞，雪人就会发出笑声；如果至顶端而失败，也可过局，但雪人会失望而泣。

游戏分一人和二人同时玩两种方法。雪人开始游戏时有四次机会 积分 1 万时，还可增加一次。

游戏共 32 关，当主题画面开始，可用十字键上、下选关。

十字键控制雪人上、下、左、右四个方向。

A 键——跳。

B 键——铲。

冰洞的前八层的阻敌有海豹、飞鸟、下落的冰溜，海豹—用铲，飞鸟—跳铲，冰溜—未落上吃。

在两层间没有连接物时，会出现云车，跳上后巧妙跳至上一层。八层以上是奖励层，但

要在时间单位40内吃掉水果或蔬菜(每局一种)得分,跳至顶层,则可进入下局游戏。

本卡带讲究技巧性及手法。很有趣味性。

《机 器 人》

基本打法

此卡为24K射击游戏卡,可单人也可两人游戏(分别进行)。主人公为一机器人,在其前进途中,必须将前来拦截的各种敌军消灭,方能到达目的地,完成任务。B键为开炮,机器人可分别向三个方向开炮,方法为:按B键,同时按十字键右上,可向上45°开炮;按B键,向正前方开炮。游戏开始,机器人在阿地上前进,敌军有坦克、飞行器、白色阻击物等阻截机器人,天上有敌军飞机和时隐时现的飞碟出现,机器人应将它们消灭。陆地消灭,按A键,同时按十字键上,机器可变化为飞机飞入空中,飞机作战,在海面上飞行时,敌军潜艇会在海中发射对空导弹。飞机飞行能量最多为99,飞行中能量不断消耗,若能量为0时,飞机会下坠,落入海中即沉没,落至阿地即炸毁。越过海洋,陆地上有粉红色的加油器,吃掉一个可加能量10。游戏开始,只有三次游戏机会,游戏进行中,每打满1万分,便可增加一次游戏机会。此卡对游戏手法要求较高,但情节单调,较适宜儿童游戏。

《弹 珠 台》

基本打法

这个游戏来源于美国的一种娱乐节目,其画面场景固定(两组画面)。游戏方法即利用固定弹簧将弹球弹射出通道,碰撞画面中各种障碍物得分,与不同的障碍物相撞,可取得不同的分数。例如:弹球如果通过第一组画面中的弧形八点,则围绕中间100圆。在第二组画面中,有五张扑克牌,在画面上从左至右依次排列为10、J、Q、K、A。如果弹球碰撞到A这张牌右边的发光点(紫色),则弹球会进入另一场景。如果弹球将靠左侧一排分别标志1—7的七个箭头牌全击中,则右边发光点(紫色)下方的弹簧会自动消失,形成一个出口,弹珠进入后则部又回到游戏开始的原始的状态。如果将出口上方的三个鸡蛋全部击中使其变为红色的雏鸡,则边上两个缺口都会封闭,但只能保护一次。此卡可供单人或两人游戏,分难易程度(A)或(B)两种玩法。十字按键可控制左边的弹板,A键或B键可控制右边的弹板,通过两个弹板可控制弹球进行方向,击中各障碍物得分。此卡画面场景单调,较适宜低龄儿童游戏。

《 街 头 小 子 》

基本打法

此卡为简单的拳击游戏。游戏中主要凭打击对方的头部或腹部取胜，防守时也要依靠保护头部或腹部脱险。此卡可供单人(GAME、B)或两人(GAME、A)游戏。单人游戏由游戏者操纵Ⅰ操作盘与画面中的对手对打，两人游戏由双方各持Ⅰ Ⅱ操作实现。每局分三部分，三个场景进行(快餐门前，自选商场及旅馆门前)。规定有效时间为90秒，体力为200。如能在有效的时间内保持体力充沛的情况下将对手击败，即可获得胜利。游戏进行中，在二楼会有人出现，对人斗殴表示厌恶，并扔下花盆打击斗殴者。有时还会有巡逻的警车出现，因此游戏者必须注意不要被花盆砸到或被警察抓获。三场胜利获得后，会有一位美丽的小姐出现在楼上为胜利者喝彩并撒下鲜花表示祝贺。按十字按键上可保护头部，按十字按键下可保护腹部；按十字按键上同时按A或B可击打对方头部，按十字按键下同时按A或B可击打对方腹部。

《 南 极 企 鹅 》

基本打法

此卡供单人游戏，适宜于低龄儿童游戏。游戏目的是游戏者必须在有限的时间内使企鹅顺利抵达世界各国设在南极的考察营地。第一局为100公里，以后各局每过一局递增100公里。企鹅在旅途中会遇到各种障碍物阻挡其前进，企鹅可奔跑或跳闪避，企鹅在前进中还可吃到冰窟中跃出的小鱼和路途中的小旗而得分。按十字按键上或下可控制企鹅前进速度，左右可控制方向；A、B键可使企鹅跳跃。企鹅前进速度显示于画面右上角的小格内，游戏简易程度分三种供游戏者选择。

《 马 戏 团 》

基本打法

此卡可供单人或两人(分别进行)游戏，难易程度分为A、B两种。对游戏者的手法要求较高。主人公为一马戏团的杂技演员，作小丑打扮，他将在剧场为观众分别表演难度不同的杂技节目。

第一局为钻火圈。小丑必须骑在狮子背上，避过地面的火盆，钻过悬挂的火圈，方能到达终点过局，长度为100米。如能顺利抵过终点，观众会为其热烈鼓掌。

第二局为走钢丝。小丑在走钢丝的同时，还需及时跳跃躲避迎面而来的猴子，方能顺利到达终点，长度为70米。

第三局为踩球前进。小丑必须准确的跳到球上，然后踩球前进，如落到地面，则损失一次游戏机会，因此需把握时机，方能顺利抵达终点，长度为 80 米。

第四局为跑马跳跃弹簧床。小丑如能很好的控制跑马速度，并准确的跃上弹簧床，然后在及时跃上马背，即可过关，此局长度为 160 米。

第五局为悠绳前进。此局难度较大，但如能准确地把握悠绳距离和跳跃时间，也能顺利达到终点，此局长度为 80 米。

接下去的节目会更加精彩，但难度也越来越高。十字按键可控制小丑的前进方向 A、B 键为跳跃。每局限定时间为 5000，必须在规定时间内到达终点，方能过局。

《网　　球》

基本打法

此卡乃根据国际网球比赛的各种规定模拟制作，因此相当逼真。比赛共分为五个档次，档次愈高，对手的实力愈强。此卡可单人游戏（与画面中的对手对垒），亦可两人游戏（与画面中的对手进行双打）。比赛共分三局，每局又分为六个阶段进行比赛，每个阶段比赛时间没有限制，打进 1 球计 15 分，一般打中 4 球即可胜利，但前提是必须至少胜对方 2 球方可。三局比赛得胜，即可进入下一档次与更高水平的选手较量。每一阶段比赛由双方轮流发球，发球时必须站在对方场地前的两个方形场内，若发球两次均未击中，则判对方得 15 分。按十字按键上可将球击的远一些，按十字按键下则击的近一些；按十字按键左或右可控制球的方向。双打时接球有所不同，第一球必须由选手 I 接（持 I 操纵盘者），第二球则由选手 I 接（持 I 操纵盘者），余者与上同。此卡比赛激烈有趣，给人以身临比赛的感觉。

《大金刚三代》

基本打法

此卡是任天堂公司继“大金刚一代”和“大金刚二代”推出后，最新制作的儿童游戏卡。游戏时，主人公少年利奇只要将大猩猩击倒，即可过关。游戏开始，大猩猩会用拳击打其两侧的马蜂窝，此时窝中的马蜂会倾巢而出来攻击少年利奇必须躲过它们的攻击，并防止它们将画面中的花盆取走，并迅速接近大猩猩，发射子弹将其击倒，马蜂窝落下，即可过关；如果花盆被马蜂取尽，则丧失一次游戏机会。第二局还会有爬行的毛毛虫出现，它们会阻止利奇前进，发射子弹将其击中，它会暂时停止行动，但暂停的时间是有限的，因此必须利用有限的时间，迅速越过它们接近大猩猩将其击倒，方能过关。十字按键可控制利奇的前进方向，按 A 或 B 键利奇可跳跃并发射子弹。

《打 砖 块》

基本打法

这是一个十分有趣的游戏节目，非常讲究手法和技巧。游戏的方法为击中画面中的小球，并让其落在弹板上弹出将画面中各种颜色的砖块击落，然后再将黑色的隐形砖块全部击落，即可过关进入下一局。在击打砖块的同时，还会不时有象砖块一样的彩块落下，接到后会使游戏功能产生变化，使游戏更加生动有趣。以下为各种彩块的变化功能：

(1)深蓝色彩块—可使弹板加长；

(2)浅蓝色彩块—可使小球变为 3 个；

(3)红色彩块—可使弹板发射子弹击落砖块(按 A 键)；

(4)浅绿色彩块—可使弹板将小球接住暂停击打砖块；

(5)桔红色彩块—可使小球击出速度变慢，使击落砖块的动作更加准确；

(6)黑色彩块—可使游戏机会；

(7)粉色彩块—可使游戏直接进入下一局。

每一局砖块的摆放方法均不相同，随着局数的增加，画面上还会有各种障碍物出现，使击落砖块更加困难。每一局在最后部分画面上还会出现一些滚动物呈不规则运动，使游戏难度聚然增加，不让游戏者轻易过关。按十字按键左或右，可控制弹板的运动方向。当小球落在弹板不同位置时，击出的方向也不相同，因此，游戏者必须准确把握方能过关。此卡最适宜高龄儿童或青年游戏。

选关：同时按住控制器 I 的开始钮和 A 钮。

《波 斯 猫》

基本打法

这是一个猫捉老鼠的游戏节目，但不同的是游戏者必须操纵老鼠将画面大楼中各房间内的物品全部偷光(如电视机、收录机、名画、计算机、保险柜等)，同时还需躲避猫的攻击方能过关。此卡可供单人或两人(分别进行)游戏，每人有三次游戏机会。大楼下的弹簧钢丝每局老鼠可使用三次，超过三次则每使用一次减少一次游戏机会。大楼内各房间的门分为两种颜色，黄色门可发出电波将猫震死，白色门可将猫弹出，使用这两种功能按 A 或 B 键均可，但需注意方向性，即当猫在门把手方向时使用方能奏效。游戏每过一关，难度亦相对增加，且每过两局，可奖励一次。

《 机 车 大 赛 》

基本打法

此卡是摹仿摩托车越野障碍比赛制作的游戏节目,供单人游戏。比赛共分为三种形式。

(1)个人赛(SELCTION. A)。

(2)集体赛(SELCTION. B)。

(3)自我设计障碍赛(DESIGN)。

其中有一种和第二种比赛又各分为五种难度形式不同的障碍跑道供比赛使用。比赛开始,按 A(单发)键可启动摩托车前进,如松开按钮摩托车即停止前进。B(单发)键为加油键,可使摩托车加速前进,但如果将油加的过满超速,裁判会判罚运动员停赛五分钟(比赛有时间规定)。画面中标有 TEMP 下的长方形格为油量显示格,可显示加油程度。画面左下方 3RD 下方框内时间显示为进入前三名的时间;画面右下方 IIME 下方框内时间显示为比赛时间;画面上方所标博 EST 为冠军获得者所需比赛时间。每局共有 19 种障碍形式,游戏者如能进入前三名,方可进入下一轮比赛。每过一局,下一局的难度都会相应加大。若想进行自我设计障碍赛,可在主题画面时选择 DESIGN(用十字键和选择按键均可),然后按开始钮,变换画面后,选择 DESIGN,按开始钮,摩托车即自动开关设计跑道。此时,按 A(单发)键摩托车将前进,松开即停止前进。画面下方有 19 个英文字母分别代表 19 种障碍形式供游戏者选择,游戏者可任意选用(按十字键)。选定后,按 B(单发)键,障碍即设置完毕。若想取消跑道两侧的护栏,可选择(L 标志,然后按 B 键,每次可取消一个护栏。然后选择 END,将终点设置完毕即可。若想增加比赛时间和加大比赛难度,可选择 LP 标,按 A(单发)键,可选择 9 种程度不同的时间。最后按 B 键,即可回到设计的跑道起点处开始比赛。此卡图像逼真,色彩、音响俱佳,且迎合了人的求胜心理,为出色的游戏节目之一。

《 劲 力 足 球 》

此游戏是 TOKUMA 公司近期一双颇出色的作品,在足球游戏当中,应该是最好玩的一双。

控制法

游戏分 1PLAYER 和 2PLAYER 两种玩法,控制方法如下:

普通画面:球员方面,A 是传球或截球;B 是换人;十字钮是控制移动。龙门方面,是不能控制的。

3D 画面:球员方面,A 是传球或截球,若在龙门前按 A 钮是射球;B 是劲射;十字钮控制移动。龙门方面,A 是跳高,若配合方向钮使用可飞身接球,B 是没有用途。十字钮亦是和刚才的用途一样。

玩 法 心 得

我方球队有两队—EAGLE 和 SHARK，两队之中 SHARK 队稍有威势，而电脑球队有五队：

BUFFALO—是最初接触的一队，实力不太强，只需要集中精神可轻易胜出。

STAR—是第二队球队，但实力已加强了许多，他们善于用快攻，颇难对付的，故要用人钉人的战术。若他们进攻时，龙门一定要第一时间内走到禁区边拦网，否则必被对方射入球。当进攻至 30 书面时，已方应先在门前徘徊一番，将龙门引至最左或最右方（要和你的方向相同），然后赶快射至相反方向，那么便可入球了。

FIRE—BUFFALO 队劲些，但比 STAR 队就弱少许，所以如战胜了 STAR 队，那么你定会有能力战胜他，对付他们的方法和 STAR 队完全一样。

POWER—比 STAR 强劲许多，善于快攻凌厉的传球，他们的传球会使你方后防空虚，所以切勿乱换人，而龙门亦要出来拦球，但一定要及早出来，因为他们会很快射球的。当我们将球带至禁区两边线外，最好处于小禁区前，待龙门来到我们那边时，立即将球射到反方向，但注意的是不要太近龙门，否则便会射得太高或被龙门接住。

BOMBER—是最后的一队，亦是最强的一队，他们的传球和速度都比 POWER 强得多，若球在他们的脚中，他们都有很高的机会入球，所以我们拦网时要小心，不但要快，且还要注意他们的跨形射球，故要小心地跳起接球。我们一边带着球一边要避过对方球员的拦截，否则很容易被对方截去，那么便不堪设想了。在 3D 书面时，同样将龙门引到我方的尽头（即在小禁区边），然后射进反方便可。若对方的龙门很厉害，故我们只好用必杀入球，先将对方的龙门引至我方的相反方向，然后再将球带进龙门，如果龙门球员远离龙门的话，这方法几乎是必入的。

《 最 终 武 器 》

开始有十格能源：先选好单打或双打，然后再按紧 JOYCARD I 的 SELECT、START 及 JOYCARD I 的 A、B 钮。

《 飞 龙 之 拳 》

第二关：すつさささぬのひ

第三关：おととずはとたみ

第四关：おひしにとせにきくは

第五关：おぬまぬこぬがきくは

在比赛时随时用飞龙之拳：在跟别人比赛时，只要按实十字钮上，接连按 A、B 钮（速度一定要快，否则不行），便会出现 OK 字样，这时便可以立刻使出飞龙之拳，而每场比赛

只准用一次！

《信长之野望》

选音乐：当标题书面出现了越后大名的介绍后，立刻按 SELECT，这时便会出现 PUSH START KEY 的字样，再按 B 俑便会改为 MUSIC NO＝15 的字样，这便可以听音乐了。

[MKCK457029(4)]

《超人俱乐部》

选音乐：先要把游戏玩完，在完结画面播完后，按控制器 I A、B 钮，之后会有 80 支音乐，以供选择。

《圣斗士完结篇 II》

在 TITLE 画面选 CONTINUE，然后输入密码。各主角的水准及 SEVEN SENSES 便能达到顶点。密码如下：

ししししししめめぜぜがががががががががががががががおおおおお

《激突四驱》

神秘的竞技车：玩者只要在最后一关时故意使汽车爆炸，然后再选 CONTINUE。

重复八次或以上这个做法，你便会拥有两辆超级跑车，一架是 GHUNDER SP，而另一架是 AUANTE SP。以前者为佳，它的贴地性强，车身坚固，速度又高，是一架理想的竞技车。

《总决战》

设定难易度：设定此游戏难易度之方法非常简单，想玩容易版(EASY MODE)的话，就按住十字钮的下和 A 钮，再按 START，而想玩难度版(HARD MODE)的话，就按住十字钮的上和 B 钮，再按 START。

《摔角》

在标题画面时，按控制器 I 的左上、A 及 B 钮，便可以进入 SOUND TEST 画面，用

JOYSTICK 选曲,B 钮开始演奏。

《功夫小子》续关妙法

节目分为四大层,每层有三小关。游戏内容为功夫小子与敌人打斗。该游戏攻略要点一要善于利用跳起来踢腿进攻,及去获取增强能力的宝物;二要善于识别飞来的东西,因为有些可以用来增强体力的宝物就在其中;要充分利用重拳及双风灌耳的拳击,可以致敌死命。

该节目有一点秘技可供续关:待标题画面出现后,按住方向钮,再按开始钮,便可选关;续关为,在每大层第一关若死掉后,待标题画面出现时按住 A、B 钮及方向钮上,再按开始钮,就可以从这层的第二关开始。

《沙罗曼蛇 V》

1. 选 30 架;按十字钮上、上、下、下、左、右、左、右、B、A、开始钮。
2. 选音乐:同时按 A、B、开始钮。
3. 选关:开始钮,再同时按选择钮、A。

《B 计划》击毁机器蜈蚣秘技

《B 计划》游戏中,最难对付的就是第九关中敌方首脑:机器蜈蚣。它的行动速度非常快,同时不断射出一束束密集子弹,弹雨铺天盖地而来,使你躲不及躲,防不胜防,很难招架,更是不用说发动进攻了。

既要保住自己,又要击败敌人,这就要讲究技巧了。

要战胜机器蜈蚣,必须掌握如下技法:

1. 首先,你必须用最快的速度不停改变自己的位置,躲避机器蜈蚣射来的子弹。弹雨虽然密集,但都有一定间隔距离,这就是你的生存空间,虽然你只能利用一瞬间,但连续的一瞬间就可以为赢得你生存作进攻的机会。

2. 机器蜈蚣的要害处是它的头部,当它的头部一进入你的射击范围,就要立即冲上去,对准头部近距离发射,如果你机会抓得准,动作神速,位置正确,即可一举击毁机器蜈蚣,立即结束战斗。

3. 对付机器蜈蚣要采取速战速结战术,不可被它拖延时间,抓住机会就上,否则,时间越长越危险。

《B 计划》的机翼武器与武器替换

《B 计划》有大量武器，如何使用各种武器作战斗过程中如何替换武器，可以说是游戏成功的一个关键。

1. 10 种机翼武器：

游戏的主人是一架宇宙战斗机，它由两部分组成：一部分是主机，配有个炮，是威力最小的一种武器；另一部分是可拆卸的机器，机翼载有武器，具有强大攻击力。机翼共有 10 种，分别载有 10 种机翼武器是：

CANNON(加农炮)—火力最猛，射速最快。

WIDE(多向炮)—可向左右两侧作前方多向发射炮弹。

MULTI(排炮)—有 3 个炮管同时向前发射炮弹。

VAN(防卫炮)—可射击和防卫正前面 180°范围，射速很快，炮弹密集，但射程很短。

SIDE(三向炮)—可同时向正前方和左右两侧三个方向开炮。

ANTI(前后炮)—可同时向前后方发射炮弹。

HVMMER(铁球炮)—可向前方同时发射多个铁球炮，并有两只铁球炮围绕机身旋转，攻击左右两侧和后方的敌人，并保卫主机。

JUMP(穿甲弹)—炮弹发射后，可穿越障碍，在前方一定距离地方爆炸。

DYNA(攻击盾)—同时具备攻击敌人和保卫自己的作用。

FIRE(火焰炮)—可喷射火焰，射程虽不远，但火力猛烈。游戏开始后，出现机翼武器选择画面时，用方向钮的上方和下方来选择武器。选定后，按 A 钮，宇宙飞机即沿跑道向前滑行，在跑道尽头与选定的机翼合体，形成整机，飞向宇宙空间。

2. 机翼武器的舍弃和替换：

在游戏中，会从画面上方经常出现总部送来的新机翼。

在大多数情况下，总部送来的新机翼武器却适合随后发生的战斗的需要，所以，你要及时地舍弃原有武器，替换新的武器。

首先，要开炮打掉新机翼上的两只运输火箭，否则，它会越飞越快，使你失去替换的机会。

当它的运输火箭被敌掉后，新机翼武器就会停止在画面上，这时，你就要舍弃旧机翼，方法是按 B 钮，旧机翼就会自动向两边分离掉落。然后，向新机翼飞去，接上即可。

舍弃和替换机翼武器的过程，敌人的攻击仍在继续，所以要十分小心。特别是当你旧机翼刚舍弃，新机翼未替换之际，最危险。此时，有一个方法可供你应付紧急情况，这就是如果遇到敌人的攻击，又无法躲避的时候，再按一下 B 钮，宇宙飞机会突然缩小(实际上是下降)，从敌人或子弹的下面钻过去。避开了攻击。但这个过程时间很短，宇宙飞机很快又会变回原大(实际上是上升)再按 B 钮，就又会重复这个过程 。

3. **可变机翼**：

在游戏过程中，还会遇到一种可变机翼如菱形状，中间有上述几种机翼武器其中一种的英文字母的第一个字母，开炮打它一下，它的字母就会变化一种。你可以根据战斗情况需要选择一种适用武器，替换方法同上。

此外，除了上述介绍的10种基本武器之外，在游戏过程中还会出现一些形状古怪、威力强大的武器。

《B计划》选关法

标题画面时，同时按操纵器方向钮上方、A钮，再同时按方向右方、A钮，再同时按方向钮下方、A钮，再同时按方向钮左方、A钮，再同时按方向钮右方、B钮，然后用方向钮上下方选关。

《蓝色霹雳号》接关

同时按十字钮上A、B再按开始钮。

《鬼屋》

一、《鬼屋》的3个秘道

第一个秘道是当打完苍蝇魔以后，不要向右走，要走进变形室，它便会把你送到个神秘地方，在这里，可以取得水晶球。

第二个秘道是在最后一关的开始，向右行到尽头，便会有一个地洞，跳下后应按左钮。这样便不会给巫师捉到，向右行便会有一道门，走入便能去另一个神秘地方。

第三个秘道是在一个神秘地方一金字塔的第二层，向右行到尽头，会有一道门，但不要入门，在画像侧边会有一道隐形门，按选择钮上，便可下入隐形门，这里边也可取得水晶球。

二、《鬼屋》中增加能源

在最后一关时，会有一架汽水机出现，在这里按方向钮上方，便能喝到汽水，增加主人公的能源。

《魁男塾》诀窍2种

1. **恢复能源**：

在第2关，往右边走，会遇到一棵大树，利用跳跃的方法，从最高的位置上去踢大树，

你将意外地发现，有树叶一片一片飘落下来。

然而，使你意外的是，你原来已经很少的能量，现在又增加了。

2. 快速达到最高级：

游戏开始后，往右边去，打倒第一个敌人后，马上就再回到左边。

这样一来，敌人将一再从左边出现，你要守在左边的位置上，用拳击或踢脚将敌人打倒。

《战机P47》的战术

兴趣在飞机实战式游戏的人很喜欢这个节目。该节目共分六大关，每关要花一些精力来应战敌方的大型飞机。同时，又要慎防地面敌军的高射炮、导弹和坦克上的大炮。其中高射炮射击密集，很不容易闪避，所以，需先投弹炸毁高射炮阵地。在飞行中，见到直升飞机不要飞过，若你在前得分高，那么很可能会奖励给你一架飞机，协助你作战。

《死灵战线》的正确路线

对于不畏难关人，该节目定能激发他们的兴趣，因为这一游戏难长较高，许多地方呈现出十分费解的迷。游戏的基本内容与一般节目大同小异，也是一面发掘宝物，一面同获取武器同敌人进行战斗。整个游戏共有九关，每关皆有指定路线，按图所示数字，不可走错：

第一关：开始—5—1—4（与大头目决斗）—1；

第二关：4—1—4—3—1—2（与大头目决斗）—7—12—1—13—4—1；

第三关：3—9—10—1—3—1—10；

第四关：1—11—1—3—7—8—3—1—7—1—14—1—13—14—；

第五关：1—4—3—3—1—14—3—13—7—4（与大头目决斗）—1—3—1—3—10—1—10—14—12—1—10—12（与大头目决斗）；

第六关：1—14—3—1—11—10—1—12—1—11—1；

第七关：10—11—13—1—14—1—12—10—12—1—13—12—1—12；

第八关：1—5—1—5—1—12—1—5（与大头目决斗）；

第九关：1—12（与大头目决斗）。

请注意：该节目必须依循上述路线前，“12”是大迷宫，慢慢按方向钮，一点一点地向前，在获取宝物时，切记不可贪心，取满之后不要再取，否则全都会丧失干净！

《魔界八大传》冲撞技巧

节目的内容属探索打斗型。攻击敌人时，不象一般的游戏中主人公总有武器可使，或是身手不凡，会武功拳术，这个节目的主人公如同莽汉，遇敌是用身体去冲撞。但注意冲撞

也有技巧，用半边身子去撞，即能胜敌又可免除自己受伤，若用整个身子去撞，敌人虽被消来，自己的生命值就会损失较多。此外，主人公在过桥时，会有不少敌兵突击，切记小心。

《魔幻仙境第三代》4 种诀窍

1. 免费油：

在“哈贝尔之塔”的第一个画面调查时，可免费得到油。

2. 宝物 VIP 长：

首先取得总换机，然后将总换机拿到森林的街上，卖给任何一家店铺。

这样便可得到宝物 VIP 长，使用这种宝物时，一枚 10 美元的金币会变成 255 枚，真是志在必得的宝物！

3. 永不消失的露营道具宝物 ：

露营道具宝物，通常使用一次后就会消失，按下面的方法，就可以任意使用而永不消失。

方法很简单，将露营道具随时地使用，使自己体力和威力得到恢复，尽快结束游戏。然后按复来键，再度开始游戏，露营道具仍然在，而且可以任意使用而永不消失。

4. 寻找光剑：

“光剑”是传说中最利害的宝物

前往大湖湖畔下方调查时，可以发现“银剑”。取得“银剑”后，只要前往哈贝鲁塔的 3 楼，仔细寻找，便可以找到“光剑”。

但是，假如事先没有取得 银剑，是无法在哈贝鲁塔的 3 楼找到光剑的。

《魔鬼战记》连射秘技

这是个射速游戏，用一般游戏机玩，对于许多游戏来说，已经很不过瘾了。所以，玩射击游戏时，最好配上一个具有连射功能的摇杆器。

但现地，国内摇杆器还不多，只能使用游戏机，有没有办法可以同样玩得很过瘾呢？有的，下面就向你介绍一种秘技，使你可以做到自动连射，所向无敌。

1. 打开电源后，就按住 B 钮不放手。

2. 按开始钮后，仍然按住钮不放。

3. 游戏开始后，你将发现你已经自动变成速射。

《 魔 境 传 说 》

一、《魔境传说》增加续关次数法

该游戏原来只有三次固定的接关。但有一点秘技可以增加多次接关，即：当游戏结束

的画面出现时，按A钮和选择钮，再连按方向钮左，若手指动作敏捷快速，接关的次数就会增多，接关次数可在画面上显示。

二、《魔境传说》攻关要点

该节目内容为：古代一邪教教主横行霸道，利用翼法将人变成怪物，有一青年高韩不畏强暴，去刺杀邪教教主并救出女朋友芙蕾雅。整个游戏共分六关，攻关要点为：

1. 尽量取地上宝物，可即时增加能量，提高挥动战斧的威力及速度。

2. 第一关的两头棕熊，先全力以赴打击左边的一头；第二关要利用绳索躲避流石；第三关尽量多取宝物，对付飞眼球怪才有效，第五层进入迷宫，依此次序，A、E、C、D、E、I、J、K、L、M、N、O、P、Q、R、S可走进最后一关；最后的大头目，走进他身体下，猛攻其脚部，便可杀死。

《血狼战斗队》攻击计谋

该游戏的内容为一面与敌人搏斗、一面解救俘虏，主角可以两个人中自由挑选。节目中有几点攻关计谋须注意：

1. 要注意放手榴弹的角度，以免自伤；

2. 在第一关对付敌方潜艇，要靠近后发射鱼雷才具破坏力；

3. 第三层破坏桥梁时，要留意光头敌兵的放枪时间（枪口有提示），以便乘虚而入；

4. 攻击大头目，须尽量利用斜角放炮；

5. 房间内的宝箱，有些有锁紧扣，可用力猛刺十余次便能打开。另有一选关法，为：当标题画面出现PUSHRONUTTON时，按B、A、A、B、A、B、B、A钮，然后以顺时针方向按方向钮。

《大爆笑》无限续关法

该节目以日本卡通人物加藤和志村为主角，可自选一人代表自己来进行游戏。游戏中有六关，可以无限续关，方法是：标题画面出现时，即按A、B及开始钮；也可以选关，方法是：当第一关去到第四关，即第三小关升上去背景是夜晚时，跳到接近第一棵树前，有一块灰色横放的 大石头，用脚踢石头的左边，当自己跃下去时，就可升上选关层，可自选二、三、四关。

《 奇 幻 战 争 》

这是一个激烈紧张的战争节目卡。

1. 选关：

当标题画面出现时，同时按Ⅰ号操纵器的A、B钮和Ⅰ号操纵器A、B钮，开始钮即可。(其中五个练习关，一个补习关，三个正关)

《 快 打 旋 风 》

一、《快打旋风》输入密码的秘技

该节目属打斗类型。如何寻找其中的超级秘技？首先，你要战败诸多对手，名列前十名，才有资格寻找超级秘技。当你打到了前十名时，回到两虎对视的高分登录画面，你可以输入LK、AS 、HU 、SD四种密码中的任其一种，这四种密码具备四种不同的功能。输入的方法是：当选择输入其中一种密码在标题画面时，在控制器上按住操纵钮左方，A和B钮，然后再按选择钮。

例如输入LK后，在标题画面时出现，按住方向钮左方，A和B钮，再按选择钮，便具备了很容易使 用波动拳和旋风腿迎战敌人的功能。

输入AS后，在标题画面时，按住方向钮左方，A和B钮，再按选择钮，便出现过关的画面，画面上共列出十关，供你选择。

输入HU后，标题画面时，按住方向钮左方，A和B钮，再按选择钮，便可在原有的3台基础上增加4台，共有7台使其具有7次生命。

输入SD后，在标题画面时，按住方向钮左方，A和B钮再按选择钮，LK、AS、HU所具有的功能便全部有了。

二、《快打旋风》主人公的三人绝技

在这个游戏中，主人公必须与日本、美国、中国、英国、泰国这五个国家的各两名武术高手，胜负与否，关键在于主人公能否灵活而熟练地使用三大绝技，这三大绝技就是波动拳，开龙拳和龙拳旋风腿。现分别介绍如下：

波动拳：

波动拳，是主人公靠运用浑厚气功，发出波动光球，从而无须直接接触对手身体，而能使对手受到伤害。

使 用波动的方法是：依序按方向钮下方、右下方45°，右方，在按最后右方的同时按A钮。

2. 开龙拳：开龙拳可冲天而起，是威力最强大的绝技。使用开龙拳的方法是：依序方向钮的下方，右方，右下方45°，在按最后的右下方45°的同时，按A钮。

3. 龙卷旋风腿：

龙卷旋风腿可使主人公连续回旋踢腿。

龙卷旋风腿的方法是：依序按方向钮的下方、左下方45°，左方，再按B钮。

三、《快打旋风》无敌攻关法

战斗时只要连按开关钮，不管你的境况如何，敌人都无法攻击你。但是如此只能自卫，

却无法胜敌，所以必须同时连按 A 和 B 钮，就能时时打击敌人。在与最后的大头目决斗时按 B 钮，这样就能用脚将敌人踢倒获胜。

《PC 龙魂》攻敌与选关妙法

1．罗普洛德的致命弱点：

在《PC 龙魂》第三关，罗普洛德会在丛林中出现，这是一个很难对付的敌人，不管怎样向他攻击，他都会死而复生。但是，有一种秘技可让他彻底灭亡：罗普洛德的致命弱点是在这一怪物的根部，以猛烈的火焰或火球去焚烧他，便可让他无法复活。

2．接关方法：

在标题画面出现时，先按住 B 钮再按 A 钮，然后按开始钮后，主角在中途死亡后就可以接关。

《麦当奴世界》选关方法

可照以下方法，在标题画面出现时快速按下：

湖面世界——按 AB 右左，再按紧 B 钮，按方向钮上方；

森林世界——按 AB 右左，再按紧 AB 钮，按方向钮上方；

太空世界——按 AB 右左，再按选择钮；按方向钮上方；

沙漠绿洲世界——按 AB 右左，再按紧 A 钮和选择钮，按方向钮上方；

穴洞世界——按 AB 右左，再按紧 B 钮和选择钮，再按方向钮上方；

池塘世界——按 AB 右左，再按紧 AB 钮和选择钮，再按方向钮上方；

海港世界——按 AB 右左，再按方向钮右上方；

海洋世界——按 AB 右左，再按紧 A 钮，按方向钮右上方；

鬼城世界——按 AB 右左，再按紧 B 钮，按方向钮右上方；

黑森林世界——按 AB 右左，现按紧 AB 钮，按方向钮右上方；

堡垒世界——按 AB 右左，再按紧选择钮，按方向钮右上方；

《深山太保》

一、《深山太保》宝物介绍

1. 音波砖：
直射音波砖——具有直射作用；
地行音波砖——可沿地面而行；
踏身音波砖——可用来做踏脚石；
绕身音波砖——可绕着身体转；
无敌音波砖——可消灭画面所有敌人；
直线音波砖——具有直射作用。
2. 恢复宝物：
饭团——可恢复一格能源。
汉堡包——可恢复二格能源。

二、《深山太保》攻关诀窍

这是一个由同名卡通片转成的电视游戏，共有6关，现介绍其中若干 攻关诀窍如下：
1. 第一关：
这关门很多，所以正确的走法很重要。
应先进入第2道门，到另一面后经过两道门进入海的左边，又进入另一画面，用踏脚音波砖，做踏脚石绕过高墙走到尽头，就是一道门。入门后就到了这关的敌方首脑处。
首脑是个袋状物，会发出一些波球 ，在地面上弹跳。你只要跳上袋状物外面的平台上，蹲下对着袋状物猛踢即可打败它。
2. 第二关：
这一关分两段路：地面路和水底路。
第一段地面路上，要小心提防穿游泳裤的人，他们会发炮攻击。在经过湖时，要小心湖中的鲨鱼，要待鲨鱼闭口时再站上去，若鲨鱼张口时站上去，便会被它咬伤，落水死亡。当你站上去以后，鲨鱼就不会张口，所以，不要紧张，要小心一个个慢慢跳过去。
走到尽头段时“IN”字母地方，跳下去便可到达水底。这时要特别小心水山喷出来的石块。走到最后就是龙宫，第2关敌方首脑所在地。这个首脑形容不出是个什么东西，它不停地转动身体，左右走动，由快到慢，再由慢到快。当它快速行动时，要跳起来避开它，当它缓慢移动时，便立即在它们前面发动攻击。如果在它慢下来时不攻击它，它就会发射炮弹。最后一边使用绕身音波砖，一边打它。
3. 第三关：
跳过大间隙时，必须使用踏脚音波砖。在一些小间隙会不时有飞碟出现，上升到你同一水平后，横冲过来，你很难打中它，要及时闪避。

最后的首脑是一个坐在椅子上的人，他会以波浪形式移动，还会发射炮弹。对付他必须在低处移动时，立即用绕身音波砖，同时对他猛打，就可将它击败。

4. 第四关

这一关是厨房大战，敌人都与厨房有关，如突然跳出来的火，从小洞中出来的蟑螂，从上而下的冲来碗，还有从上落到地上变成宝物的叉。

这一关的首脑也很特别，他会和你斗智斗快，斗法是在一个碗内不规则的出现一种红色的东西和一个温度计，你和他都出手拿，拿到前者得1分，拿到后者扣一分，限时60秒，谁分高谁获胜。

这里有一个必胜斗法：很简单，就是猛按A钮（或用连射），这样首脑便有机会拿到东西，而你起码可获得20分，胜利绝对属于你。

5. 第五关：

在这一关中，飞鸟是个强敌，它会绕圈攻击你，而你要打倒它则很困难。必须用直射音波砖或绕身音波砖才能打败它。

这一关的首脑是一个铁甲人，他一举手便会发炮。要跳起射避炮弹，并利用发炮空档发炮攻击。如果你的能源充足，则可以不顾一切走上去用拳猛打。

6. 第六关：

进入鬼屋要从最右边的门入。屋内是个魔鬼，你仍用绕身音波砖来攻击它。但要注意：当魔鬼飞起将要落地时，你要跳起，否则会被扣能源值。

《兵蜂》游戏方法和知识

《兵蜂》是个十分有趣的游戏，现介绍有关游戏的方法和知识。

1. 增加游戏机会：

游戏开始只有三次游戏机会，但用以下方法，可使游戏机会增加至10次。

按两次开始键，再按住A钮和B钮不放手，然后按方向钮右上方45°，右下方45°，左下方45°，左上方45°再按开始钮即可。

另一种带子增加游戏机会的方法是：

①一人玩增加10次

一人玩时，画面显示分数表示时（黑色画面），同时按操纵器的方向钮右方、上方和A钮，即可增加10次游戏机会。

②二人玩各增加5次

二人玩时，画面显示分数表示时（黑色画面），一边按住操纵器的B键，另有一边按住操纵器的方向钮上方、下方、左方、右方。

2. 射击天空中的白云 会出来一只只的铃铛，吃掉后可获加分，但如果对铃铛多次射击，铃铛会变色，吃掉变色后的铃铛，或获各种宝物。

《圣魔术师》

一、武器和宝物介绍

《圣魔术师》是魔怪游戏，现介绍其中武器与宝物如下：

双线火球——可对付一些较高的敌人。

凝固气——可凝固一些小角色的行动和溶岩。

水晶波动炮——攻击力较强，可穿破墙壁对付较远的敌人。

旋转光轮——可对付身边的敌人。

大地震——对于某些敌人具有较强攻击力。

魔戒——可击破坏石头。

魔靴——可使自己跳高几倍。

魔杖——可减低使用法术时的能源消耗。

魔披风——可减低受伤程度。

魔翼——增加法术能源。

红心——增加半格能源。

蓝珠——增加魔术能量。

红瓶——可使能源值满格。

盐瓶——可使法术能源值满格。

公仔——可增加一次游戏机会。

二、《圣魔术师》攻关诀窍

该游戏是一人玩，共 6 次，各关攻关诀窍如下：

第一关——这关难度不大。首脑是一只大头怪物，只要小心它喷出的火球便可。这关的宝物上魔戒和凝固气。

第二关——这关难度亦不大，首脑是一颗吐血的食人树。只要站在有大石的地方向左第二格狂奔，即可过关。这一关的宝物是水晶波动炮。

第三关——要小心地上出现的弹跳怪客，打不死的荧火虫，不断放出小鱼的食人鱼，不断射弹的无头鱼。可用凝固气封闭弹跳怪客和荧火虫的行动，用双线火球攻击食人鱼。而对无头鱼，只好沉着应战了。这一关的首脑是草丛中的海鱼，一共有两条。只要用水晶波动炮击中 2——4 次，便可将其打死。这关的宝物 是魔靴和旋转光轮。

第四关——这一关难度开始增加。注意这几个地方：

1. 上楼后会遇到火球攻击，注意不要打掉第一串火球，待跳过四条柱后，它不攻击你那时再打掉它。这样就可以避免跌下悬崖。

2. 进入房间后，有两条路：一条直上，一条直去。应先直上，取得宝物后，再直去。如果你的能源将尽，则最好多上下几次，因上去后里面有些石头是给你击破的，击破后就会获得能源补充和宝物 。

3. 道上机械木乃伊，用普通炮打它即可。千万别让身体碰到它，因为碰一下就会少掉三格能源。打死之后会有龙头出现，吃了龙头便能变成龙在天上飞，飞上天后将遇到水球，打掉火球后可获蓝瓶，补充全部能源。

4. 进入大房间后按一下选择钮，便可变回体形。

5. 这关的首脑是一条三只眼的旋转柱，会上下移动，并不断从三只眼中放出飞弹。而你的立足处只有四条浮动的石，但千万不可心急，否则会失足跌下悬崖。你只要用旋转光轮对付它即可。

这一关的宝物是魔杖和大地震。

第五关——这关的首脑是变形骷髅，非常难缠，攻击的方法是站最右或在最左边的缺口，用旋转光轮攻击，千万别用大地震，因为毫无用处。这关的宝物是魔披风。

第六关——

1. 一开始有两条路选择，一条是上路，一条是下路。上路较前短，但一定要打败下路门前的机械甲虫，然后变成飞龙飞去上层的路；下路路程长远，但有许多魔翼，可以增加你的法术。上下路都是互通的。

2. 前行不远，会见到一些机械脸在墙上猛发射子弹，只要用水晶波动炮就可以将它们打掉。

3. 再前行不久，就会遇到许多机械甲虫，不要与它们正面冲突，因为还有其它小敌人攻击你。你只先把小敌人对付掉以后，再跳过大甲虫就可以了。

4. 这关的首脑是一只五爪脑细胞，最好以水晶波动炮和大地震配合使用，在最左或最右边发动攻击，就可以打败它。五爪脑细胞被打败后，会飞上天上，你亦会变成飞龙上天，与五爪脑细胞继续空战。它的弱点是中间的球形物体，打败它后，它便会分开成两只飞龙。整个游戏亦告结束。

《沙罗曼蛇第二代》

1. 提高攻击力：

开始游戏时，按开始钮，静候一下，再按操纵器的上、上、下、下、左、右、左、右、B、A，然后再按开始钮。

这样可使你迅速装备 2 个飞弹，大大提高攻击力。

2. 胶布的妙用：

《沙罗曼蛇第二代》也有无限增值的办法：在首领出现之前，要先得到四个火球，当摩艾画面的最后首领出现时，不要将其打倒，马上用一条胶布把控制板上的 A、B 钮按下粘牢，就可以无限增值。

3. 如何用三十架飞机开始玩？

当标题画面出现时，依顺序按方向钮的上、上、下、下、左、右、左、右、B 和 A 钮，开始

钮，飞机架数就可变为三十架。

4. **音乐选择**：

标题画面出现时，同时按 A 钮和 B 钮，再按开始钮，就可出现音乐选择画面。

5. **选关**：

先按开始钮，再同时按选择钮 A。

6. **接关**：

在游戏结束时即按下、上、B、A、B、A、B、A、B、A。

《俄罗斯方块》游戏方法常识

《俄罗斯方块》是一种简单的益智游戏，但是又是一种很有深度的游戏，它满足了人们建设的欲望，游戏玩得好不好，全看你的构造技巧和瞬间判断力，这就是这种单纯游戏的趣味性所在。现介绍游戏方法的有关常识如下：

1. 游戏的基本方法是，从上方不断能有各种形状的方块徐徐落下，你要巧妙操纵方块的移动，落下方位和速度，使正在落下的方块与下方的方块作最佳排列组合，彼此之间不留一点空隙，如此填满一横排时，这一排就会消失，然后，又开始重新排列组合。你对方块的排列组合的技巧越高明，方块的消失就会越多，方块消失越多，你的分数就会越高。但是，如果你的技巧不行，方块占据的空间会越来越多，你可以操纵的时间会越来越少，这样你就会手忙脚乱，而越急越乱，最后使得画面上的方块乱成一团，占满空间而结束游戏。所以，该游戏不是采取过关的形式进行，而是比较每次得分的高低。

2. 方块是由 4 个正方形组合成 7 种方块形状，所以，首先要熟悉和记住各种方块的形状。其次，7 种形状的方块分别有 7 种颜色，要能够加以分辨，做到看到颜色就能分辨方块的形状。

3. 对初玩者而言，要先求一排一排地使方块消失，不要贪多求快，不要焦急。尤其是有了失误以后，要保持冷静，设法补失误，一急就容易乱，一乱就会一发而不可收拾。

4. 一次消除一排方块，可得 40 分；一次消除两排方块可得 100 分；一次消除三排方块，可得 300 分；一次消除四排方块，可得 1200 分。最多可一次消除四排方块，这便称为"俄罗斯方块"。另外，方块落下的速度越快，分数会越高；反之，分数会越低。

5. 方块可以横向移动，当方块离地面很近或刚落地时，按方向钮左方或右方，就可以将方块往横的方向放置，将无法从上方填补的空隙填满。

《 脱 狱 》

1. 选 20 人：

标题画面出现时，顺序按 A、B、B、上、上、下、左，然后按开始钮。

2. 选 30 人：

选按右、左、下、上、A、B，再按开始钮。

3. 选音乐：

按 A、B 不放，再按开始钮。

4. 接关：

按住选择钮的同时，再按开始钮。

5. 选关：

2 关——A、B、B、A、A。

3. 关——A、B、B、A、A、A。

以后关类推。

《激龟忍者传》攻关诀窍

该游戏分两种形式进行：一是在地上，一是在地下。

地上操纵法——十字钮控制主人公方向，B 钮是攻击，第三关若驾驰战车，A 钮发射子弹，B 钮是发射飞弹。

地下操纵法——十字钮左右移动，上是上楼，下是下楼或蹲下，A 是跳，B 是攻击，选择钮是使用特别武器，开始钮是暂停，暂停后可任意，四位主人公。

第一关——碰到小猪，可轻易打倒。一出洞第一间屋，出入可吃薄饼令能源加满。出来后有两个入口，下面入口无用，上面入口可到达首脑处。首脑是头犀牛，用棍棒从右上角方向猛挥，便可把它打倒。

第二关——开始入门后，有三层，一层没有什么，二层有半个薄饼，四层有整个薄饼，最后有个缺口，千万不可落下，否则要再爬一次。上到顶后有个缺口，可落下到水中，在水中需在限定的时间内将 8 个炸弹拆掉，便可过关。

第三关——先入 A 处三次，可补充以前失去的能源，拿飞弹前有个缺口，一定要直行，不用跳(此后还有这种缺口，过的方法一样)，跟着在入口处尽量拿取气合炮弹，最好取到 60——80 颗。G 入口处可救回死去的龟忍者，J 入口有一条水道，经过后入 K 处便可与首脑决战。首脑是忍者龟，一定要令其失去能源才能打倒它，之后会出现机械忍者，用气合炮弹可轻易打倒。

第四关——每一间屋，每一个洞一入便有号码，最短的路程是这样一条路线：01→02→03→06→08→09→12→15→16→(此洞不可通，但有薄饼，出入可以加满能源)→17(有

一处必须直落，否则只有一死）→18，到了18就是与首脑决战了。首脑是只机械鸟，只要在中间处用棍棒向上猛挥便可将之打死。

第五关——此间只有二间屋，三个洞、二间屋只有薄饼和气合炮弹，三个洞的最后都有一道门，均可达到首脑处，但每一次都不一定会到达首脑处，会调乱，看你运气如何。首脑是有眼的战车，先要登上车，打破两个炮台（用气合弹），然后用棍棒向上猛打它的眼，就可以打败它。

第六关——开始直行第一个分叉路口是可上可下，应是上，再沿路行，一直向左行，有一处有个炮台挡道而后面还有路，但一定要过，因为有薄饼，所以暂时不应落入缺口，再继续前行会有面具，拿到后立即走到门口，入门后会有很多太空人，不用怕，用气合炮弹对付它们。再往上和往左便来到首脑处。首脑会由上面下来，用气合炮可轻易打倒它。如果没有气合炮，应待首脑停下后再次发动攻击，接着跳起，否则会被它开枪打中。重复上述方法便可最后取胜。

《ED船长》攻关诀窍

该游戏共七关，各首脑攻击诀窍如下：

第一关——首脑是一个火状的庞然大物，它不停发射子弹，你只要站在它的正下方最底处，小心避开它射来的子弹，然后向它的正面发动猛攻即可，但不要使用槌。

第二关——首脑是个骷髅怪体，有8个球状物体环绕它，而它只会移动，所以你只要摸清它的行走路线，小心不让它碰到你即可，碰到了就会被减少能源：有机会向骷髅发射即可打掉它。

第三关——首脑是一个吉它手，是各关首脑中最大的一个，也是最厉害的一个，你只要站在画面最下方的中间，猛按A、B钮，就可以把它消灭。

第四关——首脑是个一蝙蝠怪，它的两旁会不停走出许多小蝙蝠，你要小心不被小蝙蝠碰到，站在最下方对准蝙蝠怪的头部，猛按A、B钮就可以将它消灭。

第五关——首脑是由一堆骷髅头骨组成的生命体，它会不停发出小红球，追踪你，亦会不时发射排炮。你必须击毁小红球，并躲避排炮，因为你发射的子弹不能击毁这些排炮，然后，抓住机会向首脑的中央部位攻击便可。

第六关——首脑是一个大骷髅头，它有两只触手，会不停追赶着主人公。对付它的方法是：先走到画面的上方，引导两只触手移向上，然后立刻快速下移向骷髅头发动攻击，当触手追踪下移时，你又再走往上方，如此反复几次就可把首脑 打掉。

第七关——首脑是一个女魔头，会发出两个水晶球以很快速度在画面上撞来撞去，很难躲避，所以必须当机立断，用最快的速度猛攻女魔头的头部。女魔头被消灭后，可把最后一把锁打开。然后你就会到一个星球去。一进入星球，另一个首脑又出现了！它是一只由龙驾驶的大飞船，飞船上有两个发射器不时向主人公攻击，飞船前端有两个炮管也会发射炮弹。不过这些炮弹是可以击毁的。只要将所有的炮弹击毁，并小心避开发射器射出的子弹，然后再向控制飞船的龙发动猛烈攻击，就可以将这个首脑打掉。

将飞龙船打掉后，就要寻找正确密码开门。将有2分钟时间给你寻找密码，足够你碰撞密码。当你正确输入密码后便可入门，入门后会有最后的决点。

最后的决战是什么？这个答案留给你自己去解开吧！

《紧急追捕令》游戏要点

这是1989年出版的跑车游戏，是从街属大型电子游戏机上移来的。游戏方式是驾车追凶，追上贼车即撞其车尾。

游戏重要点：

1. 受获报告，追赶贼车，只有60秒的时间给你，你必须在60秒之内见到贼车，否则，就会无功而退。途中与其它的车撞上，也会浪费你的时间。

2. 见到贼车后，你又可以获得75秒的时间。你必须在这个时间之内，追上贼车，并将其撞翻。但是，假如你与其它的车相撞两次以上，你的时间就不够用了。

3. 车速的快慢，既受时间约束，又受燃料约束。要时时看着画面上方的燃料横格，来调整自己的车速。

时间已不多，燃料尚充足时，可开快车，以争取时间。

《王中王》最后的秘密人像

在这个游戏中，最后打败金星，就结束了游戏。

如果你的游戏水平是第一流的，那么，打败金星后，还会有女神出现，赠给你平安与荣耀。

最多也就到此为止了。但是，你如果略有耐心，你仍然可以期待还会有点什么出现，是的，还有一个最后的秘密人像。

当女神画像出现时，立即把手上的操作器放下，千万别去触摸。然后，静静等待20分钟。

20分钟后，当画面突然出现"PRESENT FORYOU"的字母时，说明你的等待成功了。接着就会出现独眼龙政宗的画像。

如此大约5分钟，再交换队员，再度去击倒敌人。这样就可以很轻松地达到最高等级。

《半热英雄》秘技4种

1. 音乐选择法

标题画面时，同时按操纵器的A钮和B钮，然后，两根手指轮流操作；放开B钮，再按B钮；放开A钮，再按A钮；放开B钮；再按B钮，放开A钮，再按右方，放开B钮，再按右

方。

然后，用方向钮上下来选曲，用左右钮来选择效果音响。

2. **雇用怪物当炮灰：**

地图画面时，同时按操纵的A钮和B钮，然后，两根手指轮流操作：放开B，再按B钮；放开A钮，再按A钮；放开B钮，再按B钮；放开A钮，按住上方；放开B钮，按住上方。

这样，就会有怪物出来去攻打敌兵。

3. **高速移动法：**

地图画面时，同时按住操纵器的A钮和B钮，然后，用两根手指轮流操纵：放开B钮再按B钮，放开A钮，再按住A钮；放开B钮，再按B钮；放开A钮，按住下方；放开B钮，按住下方。

这样，士兵们会以飞快速度移动。

4. **观战法：**

地图画面时，同时按住操纵器的A钮和B钮，然后，用两根手指轮流操纵：放开B钮再按B钮；放开A钮，再按A钮；放开B钮，再按B钮；放开A钮，按住左方；放开B钮，按住左方。

这样，就可以看到自动操作的战斗表演。

《桃太郎列车》秘技5种

1. **增加金钱法：**

地图画面出现前，先按方向钮任何一方，然后等待地图画面出现，就可以增加金钱。

2. **暂停法：**

游戏过程中想暂停时，按住选择钮，再按A钮，就可以暂停游戏，想继续游戏时，同样是按住选择钮，再按A钮，即可。

3. **自动游戏法：**

在某一个特定画面出现时，按住选择钮，再按A钮，就会变成自动游戏。

4. **列车加速法：**

列车速度太慢，会使你不耐烦，如果按这个加法，就可以使列车变成特快列车。
列车移动时，按住开始钮，再可方向按来移动列车，这样你的列车就飞快移动。

测览地图法：

地图画面出现时，按住 A 钮和 B 钮，再以方向钮来移动，就可以快速浏览整个游戏地
。

《洛克人第二代》

一、《洛克人第二代》必胜法 2 种

1. 快速滑落下楼梯：

这个游戏有多次下楼梯的画面，一踪一踪的下，令人不耐烦，这时介绍一个可使你快滑落下楼梯的方法。

开始下楼梯时，按开始钮暂停，然后再按开始钮解除暂停。这样用不着按方向钮洛克就会突然滑落，便捷而轻松，

但是，如果下方有敌人就要注意了。

2. 刀枪不入：

第 4 关敌方首脑是个厉害的家伙，会高速发射粉红色子弹，一定要躲过这样子弹。

这里提供一个方法，可使你不必担心子弹的伤害。这个方法是，在这方发射子弹时，连按开始钮，这样子弹通过后，你也毫无损伤。

这个方法反复操作，就可以顺利过关。其它敌人的子弹攻击，你也可以用这个方法试看。

二、《洛克人第二代》武器使用表

在这个游戏中，正确使用武器十分重要。

正确的使用方法就是针对不同敌人的不同弱点，使用不同的武器。

如果错误地使用武器，反而会增加敌人的体力，有害无益。

这里，提供一个武器使用调查结果表。表中数值大的武器，说明攻击力强，数值小的武说明攻击力弱。有“×”号的武器，不可错用。

名称/武器	P	H	A	W	B	Q	F	M	C
HEATMAN	2	×	2	0	6	2	0	1	×
AIRMAN	2	2	0	8	0	2	0	0	0
WOODMAN	1	1	4	×	0	0	0	2	2
BUBBLEMAN	1	0	0	0	×	2	0	4	2
QVICKMAN	2	2	2	0	0	0	14	0	4
FLASHMAN	2	2	0	0	2	0	×	4	2
METALMAN	1	1	0	0	0	4	0	14	0
CLASHMAN	1	1	10	0	1	1	0	0	0

二、《洛克人二代》的“魔法”和增值

1. 如何把星星变成鸟？

有一“魔法”可使星星变成鸟，即在选择 1 名头目时，按住 A 钮再按开始钮。那么，其后的画面中原应是闪烁的群星，现在却变成飞翔的小鸟。

2. 如何利用时间，从而无限增值？

在有皮皮出现的画面，将叶子魔法弄出来后，洛克人不要动，皮皮便会一一出现用叶子魔法去攻击皮皮，而皮皮有时便变成 JUP 的宝物 ，所以一定要拿到，如此一直做下去，剩下的人数便可不断增加。

四、《洛克人二代》用不完的飞镖

在《洛克人二代》中，当人选用飞镖时，按正常方法当你使用 38 只飞镖后，能源会减少一格。有一种方法，可以使你任意使用飞镖，而不会能源减少。

当你使用 31 只飞镖时，按一次开始钮暂停，然后再继续使用 7 只飞镖，如此反复进行，你就可以任意使用大量飞镖，而不必担心能源会减少。

《功夫》

一、《功夫》中的 7 种功夫

《功夫》中的主人公要依次对付 5 个功夫高手，要一一战胜他们，主人公的功夫自需高人一筹不可。主人公在游戏中可施展 7 种功夫，这 7 种功夫施展得好不好，正是能否战胜 5 个功夫高手的关键所在。下面对这 7 种功夫作些介绍：

第 1 种功夫：弓步冲拳

按 A 钮，击中对手可得 100 分。

第 2 种功夫：踢脚

按 B 钮，踢中对手可得 200 分。

第 3 种功夫：踢起侧踢

按住方向钮上方，再按 B 钮，踢中对手可得 300 分。

第 4 种功夫：下蹲冲拳

按住方向钮下方，再按 A 钮，击中对手可得 100 分。

第 5 种功夫：扫堂腿

按住方向钮下方，再按 B 钮，扫中对手可得 300 分。

第 6 种功夫：高腿侧踢

按住方向钮左方（左移）或右方（右移），再按 B 钮，踢中对手可得 200 分。

第 7 种功夫：雕飞踢侧

按住方向钮左上方 45°（左向）按住方向钮左方（左移）或右方（右移），再按 B 钮，踢中

对手可得200分。

第7种功夫:雕飞踢侧

按住方向钮左上方45°(左向)或右上方45°,再按B钮,踢中对手可得300分。

二、《功夫》中5个功夫高手绝招

《功夫)中的主人公在擂台上必须依次对付5个功夫高手,这5个功夫高手有自己的绝招。

木棍大汉绝招:棍打加踢腿

木棍大汉是主人公面对的第一个功夫高手,他手持一根木棍,舞得虎虎生风,不断攻击主人公的头部,腰部和腿部,他的绝招是棍打的同时,还会突然弹腿踢起来,一个不小心,就会着了他的道儿。

对付木棍大汉,要快速冲上去,近结用弓步冲拳、高腿侧踢,连续攻击,尽量别让他脱身喘气,就可以战胜他。

胖大汉绝招:三路火弹

胖大汉绝招赤手空拳出现,拳脚功夫不错,你如果一直跟他近身搏斗,他终会输给你一筹,被你打倒。但是,如果让他有机会脱离开你(事实上他一直在设法跟你保持一定距离),你就要小心了,因为他身藏暗器,一旦脱身就会掏出来使用。这是一种火弹,一出手就是三颗,沿上中下三路向你射来,令你很难躲过。

铁链大汉绝招

铁链大汉是5个功夫高中最利害的一个,他一身功夫,无论是铁链功夫还是拳脚功夫,都已练到炉火纯青的境界,他挥舞着一条长长铁链,收发自如,头上还拴着一只铁球,令你在远处也很难躲过;他拳打脚踢,令你在近身也捞不到便宜。

对付铁链大汉,首先要尽量躲避他甩过来的铁链,要及时滕空跳起,或蹲下。然后,伺机用滕飞侧踢攻击。铁链和拳脚相比,铁链的威胁更大。所以,还是设法近身搏斗来战胜他。

红衣姑娘绝招:飞镖

红衣姑娘的身手似乎比前面几个大汉略逊一筹,终归是一女流之辈。但是,你千万别要轻敌。红衣姑娘以一个女儿之身手敢于登上擂台向你挑战,自有其过人之处。你很快就会发现,她的身手更灵巧,脚也踢得更高,拳也捞得更低,动作连贯而迅猛,迫得你不得不从更大的范围加以防护。还不止于此,她还有厉害的一手,就是从她手中频频飞出的飞镖,快而密,对你的威胁更大。(在游戏第九轮中,飞镖还会分上中下三路飞出。)

所以,对付红衣姑娘,首先是要打掉轻敌意识,然后打起十二分精神来应战。这样,你才能有可能取胜。否则,你很可能就会败在红衣姑娘的手下。

胖和尚绝招:鱼跃扑一人

胖和尚躯庞大,动作笨滞,拳脚功夫一般,又会使你轻敌思想,然而,道理相同,任何一个敢于攀登擂台的比武高手,没有一个是真正笨的。他们都有自己的看家本领。胖和尚的看家本领,就是鱼跃扑人。当他玩起自己这一绝招的时候,你再也看不到半点笨的影子,原来貌似很笨的胖和尚突然间变成十分轻灵便捷,速度惊人地向你飞来,令你一个措手不及

就被撞伤。胖大与轻灵，笨与巧，竟是这样奇妙地结合在一个人身上，这正是胖和尚的致胜绝招。

对付胖和尚的有效方法，一是重视，二是近身搏斗。

《小叮当》

一、神奇秘技：无敌嘶哑声

用嘶哑的声来消灭敌人，真是闻所未闻。但在《小叮当》中，你可以亲自体验到这种奇特的事情。

方法是：先救出技安，让他和小叮当一块作战。然后，你张嘴对着操纵器的麦克风处，用沙哑的声音大叫3秒钟，接着你发现画面上的敌人在一瞬间全被消灭了。真是不可思议的神奇方法。

不过，这种方法在游戏中只能使用一次，所以别轻易使用，要在对付强敌时才使用。而且普通游戏上没有麦克风装置。

二、《小叮当》中的秘密宝物：无底粉红猪

《小叮当》有一种秘密宝物，就是无敌粉红猪。取得粉红猪后，可使小叮当在一定时间内所向无敌。但粉红猪是隐藏着的，它的现身必须要有一定条件，这个条件就是要按一定顺序将几个敌人打败。这几个敌人是高布→高布→蛞蝓→哥拉斯→尤宝→高布。顺序就是第一个敌人和最后敌人都是高布，但中间几个敌人的顺序如何排法，就要在战斗中摸索了。

三、《小叮当》中的秘密过关宝物：铜锣铙

《小叮当》第二世界魔境中，隐藏着一个秘密宝物：铜锣铙。这种宝物对于闯魔境感到困难者，可以帮大忙。它可以使你不必进入秘道，即可轻松过关。

使隐藏的铜锣铙出现的方法很简单：你只要连续打败4个达卡就可以，这其中，不能打倒其它的敌人。当第四个达卡被打败的一瞬间，画面上就会出现铜锣铙。

关键是瞄准达卡射击，不可打中别的敌人。否则铜锣铙不会出现。

四、《小叮当》的续关与选关法

1. 续关方法：

当小叮当被打倒后，立刻同时按开始钮和方向钮，就能在原地再次开始继续游戏，而无须从头开始。但小叮当的分数就会从0开始。

2. 选关方法：

《小叮当》游戏共分三大世界，正常的游戏方法是从第一世界出发，闯过第一世界，才能进入第二世界，闯过第二世界，才能进入第三世界。

遵循下面介绍的方法，就可以选择直接从第二世界或第三世界开始游戏。选择从第二世界开始：按选择钮一次，同时按开始钮、A钮、B钮。

选择从第三世界开始:按选择钮二次,同时按开始钮、A 钮、B 钮。

五、《小叮当》攻关诀窍

《小叮当》游戏共分三大世界,攻关诀窍如下:

1. 第一世界攻关诀窍:

第一世界是 3D 画面,是一个规模庞大的外星基地。除地上画面外,还有地下画面。经由地上画面中的特室入口,可以进入地下画面。

小叮当在第一世界的目的是要救出伙伴大雄,他要寻找正确路线,穿行于各种建筑物之间,与各种魔怪相遇并战斗,同时不断寻找和获得各种武器和宝物,最后要与牛魔王决战,只有在战胜了牛魔王之后,才能救出大雄,并进入第二世界。

牛魔王是第一世界的魔怪首领,十分强大,它撞击后将损失惨重。它的行动主要是左右移动,时而跳跃。攻击要点是:

①当牛魔王处于架台上时,是对它实施攻击的最佳机会。

②必须使作强力扇连续攻击 10 次,才能击倒它。

③最好在小叮当威力较强时再与牛魔王决斗,否则很危险。

④不要同牛魔王站在同一条直线上,否则很容易被牛魔王击中。应处在稍低于牛魔王的位置上发动反击。

⑤应先扫除牛魔王附近的其它魔怪后,再与牛魔王决战,以免除后顾之忧。

2. 第二世界是诡秘的魔境。魔境分主要通道和秘密通道。主要通道是一种旋转式的路径,曲折多变,敌人主要集中于此:秘道禁囚着小叮当的伙伴技安和阿福,并收藏着大量宝物和武器。小叮当必须在两种通道之间穿播、探险、冒险、战斗。

第二世界分三个区域,每个区域有一个强敌,现分别介绍如下:

①奥龙岩

这是第一区域和强敌,不会移动,只是会发射大量子弹。如果小叮当威力较弱时,则应远离它,可以从画面的左端向它射击,这样较安全;如果小叮当威力强大,就可以一直停留在奥龙岩的洞口处,对准洞口连续射击 32 次,就可以将它击毁。

②大魔船

这是第二区域的强敌,以圆圈方式游动,威力很大。可先让技安和阿福打头阵,使小叮当保持足够的威力最后决战。小叮当要先习惯它的移动方式,然后随着它的移动反击,连续发射 32 次即可将它击败。小叮当如果有小灯武器,就会较易击败它。

③人马怪

这是第三区域的强敌,以椭圆形游动,会发射子弹,而且有两只蝙蝠保护。对付它小叮当要不断地快速游动,同时尽量射击,连击 32 次可将它击败。如果小叮当威力不足时,可处于墙壁后的位置上发动攻击。这样虽然费些时间,但可躲避人马怪射出的子弹,保证小叮当的安全。

3. 第三世界攻关诀窍

第三世界是个巨大的海底迷宫。小叮当的三位伙伴大雄、技安和阿福又被魔怪囚禁于海底迷宫的宝箱之中。宝箱一共有 8 个,放置宝箱的地方经常是相同的,但伙伴到底在哪

个宝箱之中，则每次都不同。小叮当必须的到宝箱，救了三位伙伴，才能打开鬼岩城大门，并进入鬼岩城内，与大海怪作最后的大结局决战。打败大海怪，就可以救出第四位伙伴宜静，最终结束小叮当的冒险游戏。

①攻关步骤

第一关步骤是收集大宝物。首先要寻找和备齐钥匙：护身符、通过圈、聚物袋这4个大宝物。因为。这是小叮当在第三世界中夺取胜利所不可缺少的宝物。

第二步骤是开岩主通道宝箱。海底迷宫共有8只宝箱，一半在主通道上，一半在秘房之中，首先要以主通道的宝箱为目标。

第三步骤是开岩秘房宝箱。海底迷宫中共有4处秘房，进出秘房必须使用宝物通过圈。第四步骤是将宝物与三位伙伴带到鬼岩城。由于小叮当一次只能携带三样东西，所以，需先将其它宝物存放在容易记住的地方，用骤物带携带三位伙伴前往鬼岩城。鬼岩城门是封闭的，如果小叮当带同三位伙伴来到，城门就会自动打开。否则就无法进入鬼岩城。

第五步骤是攻打鬼岩城，决战大海怪。鬼岩城门开通后，先别急着进去，应返回迷宫取回来先有的宝物，再入城。入城后先后遇到三条龙（可用护身符对付），最后与大海怪决战。

②开启宝箱的方法

开启宝箱之前要先备齐钥匙，护身符和聚物袋这三大宝物。首先用钥匙碰宝箱，就可以开启宝箱；宝箱开启后，可能出来的是伙伴，也可能出来的是恶龙。如果是恶龙，小叮当应赶紧跑开，然后尽快按B钮放下钥匙，改拿护身符，将护身符往恶龙身上贴，即可将恶龙打败。

如果是伙伴，就要使用聚物袋才能将宝物和伙伴一块带走。

③攻打大海怪要点

第一，进入大海怪的房间之前，必须有足够威力。威力不足，就会有危险。

第二，不可靠近大海怪的，被它碰着就会受损，必须从远处射击它。

第三，不可只站在一个地方，要不停绕圈子，否则，容易被海怪击败。

第四，大海怪会分体与合体，分体时攻击它无效，必须在它合体时攻击它才有效。

第五，必须继续击中它16枪，才能击败大海怪。

《海底神话》大鱼眼睛会变色

属射击型游戏机，前前后后共有四大关，每关都有大头目出现。主角是一条大眼海鱼，但造型颇似寻常家中喂养的金鱼一般。这条大鱼可以发射点状的光弹，由小变大的漩涡弹和散雾状态的发泡弹，用以射杀海底的怪物和诸多的敌手，若打死白色的肥鱼便可获取宝物，但如果自身撞伤达三十多次便会丧命，所以定要小心躲避潜伏的敌人，水中的暗礁和各种各样外貌美丽却暗藏杀机的海底生物。再有，游戏时要经常留意大鱼眼睛，大鱼眼睛原为青色，受伤后变为绿色，尔后黄色则为重伤，一但转为赤色，命就休矣。

《龙魂》攻关秘技

节目内容为:太阳王国美丽的小公主被黑暗魔王掳去,国王集结部队,乘着飞龙前去拯救。整个游戏共有八关:如火山关、密林关、妖窟关、魔宫关等等。每关的敌人也很多,要小心提防,第二关的大头目,若单凭国王手中的利剑,则很难置他于死地,除非钻入火球内进行攻击;第二关时,要特别注意火山不时喷出的溶岩,一旦粘上,立刻化为灰烬。再有,国王乘坐的飞龙十分勇猛,如果它口吐爆破弹打开了宝物裹,取得一件宝物就可以变成双头或三头飞龙,其中战斗力也会大大提高。

《新西南的故事》小公鸡跳高法

游戏的主角是一只公鸡,他被人从动物园带走,也许是偷去贩卖,也许是弄去宰杀,反正下场不妙。他要逃走,同时又要营救女友,但逃跑路程如迷魂阵一般,而且一路上布满了尖刺,也会遇到瀑布等等障碍,小公鸡定要依照路标的箭头方向所走,跨越障碍时,按 AB 钮时间长,跳得就高,时间短些则跳得低,他遇到敌人,开枪射倒后站在敌人身上,自己就可发升到一些的层面,如打败了一群敌人,这些敌人就会变成宝物,宝物有三种武器,分别为激光枪、炸弹和弓箭,此外还有三种用以增强自身体力,或加速及在宝中停留、或使敌人定身的东西。需注意一点:鸡一落汤便很狼狈。所以,小公鸡在水中只可躲避,不可攻击。

《改造超人》无敌秘诀

这个节目可供两个人同时玩,整个游戏共有五大关。五大关即为五个层面,开始前先进行选关,然后逐层攻打。画面上出现大头目时,若两人同时进攻,取胜的机会就会更大,攻打时,可以选择激光武器,一人在大头目前面,一人在他后面,待接近时,在后的可先射击,面前的稍后射击,这样便可使威力加倍,该节目有一种无敌的秘决,但每攻下一关后需要再次输入,方法为:节目开始后,再按开始钮使其画面暂停,然后依序按方向钮上、下、选择钮、方向钮下,B 钮、选择钮,最后再按开始钮,使其画面活动,这时主人公被打便不会减少生命值了。

《虎之道》宝物和续关法

主人公李王是一个光头小子,游戏基本内容是与魔妖作战,。李王可以获取各种武器,有刀、枪、棒、双面斧等,但并非所有的宝物都有用,有些宝物不但无用反而还会减少主人公的生命值,所以须小心取用。整个节目可续关三次,但如配合天之声,则可续到尾关;每一大关都有一个修练关,修练之后,李王的威力使可增大。

《VS 机车大赛》全速前进妙法

游戏中你必须在规定时间内到达位点。你当然想全速前进，但是这样一来高速使用过度时，会大量消耗燃料，反而会损失时间，欲速则不达。

介绍一种妙法，可帮助你解决这个难题：

1. 首先设法通过预赛。

2. 正式比赛开始后，要击倒五部敌人的机车，此时你的机车会变成黑色，现可全速前进，又不会消耗燃料，损失时间。

3. 无论是击倒敌机车时，或是全速前进时，一定要控制好机车，不能翻车，一翻车，就又会变成普通车。

《冲破火网》秘技 3 种

一、音乐选择：

标题画面时，按操纵的 A 钮，再按开始钮，就会出现音乐选择画面。

二、看结局画面：

如果你想看看最后结局画面的情形，可依下面方法，即可满足愿望。

自动表演画面后，标题画面时，按操纵器的 A 钮 4 次，B 钮 1 次，方向钮上方 2 次，下方 6 次，再按开始钮，就可以看到结局画面了。

三、续关：

被击败后，回到标题画面时，按操纵器的 B 钮 7 次，A 钮 7 次，方向钮上方 7 次，然后，会有哔、哔声音，再按开始钮，就可以从游戏结束的地方继续进行。

《外星人症侯群》秘技 3 种

1. 选关法：

标题画面时，按操纵器的方向钮下方，按操纵器的方向钮右方，按开始钮即可。可选择 1—5 关，第 6 关不能选。

2. 中途加入法：

一人游戏时，如另一人中途欲加入，他可以即刻参加共同游戏。

方法很简单，只要同时按操纵器的A钮和B钮即可。

3. **两人同时获得宝物：**

两人玩时，当出现一个宝物时，只要两人互相合作好，一齐上前拿取，就可以两人都获得宝物。

《源平伐讨魔传》克敌3法

该节目带是1990年的新版，颇受欢迎，特别是画面上许多解说词采用的是中文，角色造型生动，体积也较大，易于视看。游戏的内容仍是平魔降妖，背景有的在建筑物里，有的在丛林中，主人公手持利剑，遇敌后一剑便可夺取性命，十分厉害，但由于挥剑的速度较慢，遇到敌兵众多而又密集时，砍杀中要注意躲闪。宝物或法力有三种，遇“摄津”、“伊势”二敌时，可取“坂琼曲玉”胜之；遇“越中”时可取“八咒镜”降服；而“草剑”则可胜“弁庆”。

《西游记二代》孙悟空的战术

一、《西游记二代》孙悟空的战术

该节目与第一代《西游记》相比，趣味性更强，画面更美，色彩更丰富，画面行进不是从左到右而是上下多层。游戏的基本内容取之中国古典长篇小说《西游记》，描述孙悟空伏魔降妖，救出师父唐僧和师弟八戒、沙和尚。游戏共有七关，每关都有魔头出现，孙悟空可用自己的法术翻一个筋头到半空向下棒打魔头；有些魔头降伏较难，孙悟空在前注意摘取生果，生果摘得多得分便高，就可靠得分获取宝物，如闪电、防护罩等等，用之攻敌。

二、选关法

1. 按十字钮上、下、上、下、A、B、开始钮，节目开始后，同时按开始钮，A、B、十字钮上。
2. 选闪电武器。
节目开始按十字钮下。
3. 接关法：
在游戏结束后，按十字钮上，同时按A、B即可。

三、《西游记等二代》秘技3种

1、如何打倒等三关的首领？
方法是：在前往赤袍郎的房间之前，要先去购买风神的扇子，然后进入首领的房间内使用，一下就可将首领击倒。
2. 接关法：
标题画面出现时，按住方向钮下方再按开始钮，就可以从游戏结束前的重关新一那开

始玩。

《妖怪道中记》两个要诀

游戏内容大意是:主角太郎十分顽皮,被神仙罚入地狱进入地狱后沿途要与各种怪物搏斗,若战胜怪物便可见阎王,凭着战胜妖怪的数量及获取的金钱,被判上天堂,或转入人间,拟或变成畜生、饿鬼,重下地狱,整个游戏分为五层。请注意:太郎储到足够的金钱就可以购买武器,或可增加体力;按方向钮下,主角就可运用气功对抗敌方头目。

1、如何赚钱?

主角太郎助将妖怪打倒后,妖怪便留下钱而消失。当拿到钱后,必须马上离开此地,然后待妖怪覆活便又回来,再将他打倒,又拿到钱。如此反复,钱就会不断增加。

2、如何恢复体力?

太郎助与妖怪战斗时若受伤,付五千元钱,便能进入麻雀旅馆休息养伤。但要尽快恢复体力,那么在熟睡时,须连续不断地按控制器的 A 钮。

《原子机械童》取宝与克敌方法

该节目属射击型游戏卡。在射击时如果打下一只铁鸟,就可以获得一个水晶宝物,这种宝物具备四种功能:燃炸弹、爆破弹、三个方向或五个方面的子毋弹,可供你选择其一,另外还可捡到其他一些宝物。如保护罩等等,此外还有一些方法可以换取宝物,如用自己的求生机会(俗称一条命)等等,但此法不可多用,宝物用以御敌固然重要,但求生的机会多有一次便可多一次大难不死。该节目到画面上出现上下都有石柱的地方时,要会有一个忍者出现,但不要忙着消灭他,须保持一定距离,牢牢跟死他,等待他身上原先具有的粉红色部分消失发出一声怪叫后,便可出击让他一命呜呼。

《昆虫袭击地球》注意要点

一群来自外生的邪恶昆虫袭击地球,该节目的游戏目的是将它们一一击毙。射击时,要注意发现并获取宝物以便增强弹药的威力;此外射击时,除了要打天上飞来飞去的怪虫外,还要随时留意地面上的一些障碍,如地雷等等,以免一不小心踩上去,出师未捷身先死。

《南极虎》攻关克难秘技

本节目在射击型游戏卡中很有代表性。"南极虎"在画面上出现的是飞机,大概这样命

名,表示战机的威猛如虎一般吧。游戏时要注意寻取宝物,并留意选择加添不同的弹药,弹药不同,火力也尽不相同;同时对于敌方扫射而来的子弹,不要上下移动过猛,沉着应战,看清子弹射来的方向,一侧身便可闪避而过;攻至最后一关——第五关,这是难度最大的一关,请牢记,先破坏敌方的炮台才可以安全冲过去。该节目可增加接关数,方法是在标题画面出现时,按方向钮右方,同时连续按B钮,可增加接关九次,另有一点秘技:开始游戏后将战机移至画面左下方,飞入敌方阵地后,一番狂轰烂炸,便可使你这方突然增加三架飞机。

《绝对合体》左右攻击和分格方法

节目的内容是与外星不明飞行物进行搏斗,从而使地球免遭破坏。游戏共有七大关,每关都有大头目出现,对付大头目不大难,但之前出现众多的敌兵却让人手忙脚乱,需沉着应战,并且动作要快。战斗,可以不断地取得各种武器,但使用武器需慎重,要根据对象选用,如短炮用可压低敌方的火力,大炮最好用来对付大头目,还有三方向火炮,自动连续发射炮弹的星形宝物等等,操纵时,按A钮攻击敌人的右方,按B钮攻击左方,需熟练掌握。该节目还可分格玩,方法是在横题画面出现时,按方向钮下方,以及A钮和B钮,然后再按开始钮。

《神魔英雄传》选关法

该节目由日本深受欢迎的卡通影片《神魔英雄传》改编而成,主要情节是手持快刀的小英雄驱魔降妖,从地上斗到天宫进行决战的故事。游戏共有七大关,每关又有两小关,关关设有无数小妖魔,打败以后便可增加生命力,以及储蓄以后所需的金钱。比如在沿途的草棚茅屋里购买刀剑等等,便需小心,沿途并非平坦,处处丛生有毒的荆棘,撞上去即刻会死!不过可以不从头开始,有一方法能够选关或加生命值:先按住选择钮、按开始钮、A钮和B钮后才开机,开机后出现开始的画面时,按方向钮的上方八次,便进入选关面。然而,用这种方法选关后,游戏主人公又能死一次,便要在这一关重新开始,开始后人物的生命值只有三次,原先的为八次。

《兽王记》

一、《兽王记》击败大头目战术

魔王抢走了宙巨神的女王,该节目的基本内容是英雄救美女。整个游戏共设五大关,沿途会频频出现野狼,骷髅怪等等敌人,对付野狼的办法是.主人公取力量丸三粒,变形为兽王令它们降服,变成后,最具威力的打法是连续冲击打法,迫近后再绕到敌人左边一闪

而过；在这一之前，画面上要打得一个骷髅怪都不能剩下，否则大头目就不会变身，不变身就无法打败大头目。

二、《兽王记》选择方法 3 种和续关法

1、音乐选择：

标题画面时，按 A 钮、B 钮，方向钮上方，再按开始钮，即可出现音乐选择画面。

2. 画面选择：

标题画面时，按 B 钮，再按开始钮，即可出现画面选择的画面，选定后，用 A 钮开始。

3. 兽人选择：

标题画面时，按 A 钮、B 钮、B 钮、和方向钮左下方 45°，再按开始钮，即可。

4. 接关法：

在标题画面时，按 A 钮和开始钮即可接关。

《小黄蜂 88》获高分秘诀

小黄蜂游戏带是电视游戏节目中常见的一种，小黄蜂的形象也为人们所熟悉，它长着一对大眼睛，头顶两片如大树叶一般的触角，两手两脚，造型生动，十分可爱。该节目属射击型，靠赢取分数闯关，一般为每隔三层左右就有一关。在前进中，在随时留意子弹，由于不能上下移动，所以要坚持操纵钮不时做左右方向的闪避。如有彩色胶粒出现，要注意收集，以便以后做跳关。再有，开机时，小黄蜂可以由单机变成双机进攻，如果一开始就选择双机应战的话，双机都可以变火力威猛的三炮机种。此节目有一秘技可供掌握；如果在取分关时完全不打，到最后会获秘密分数给你，最少有一万分，那么到最后一段便会有两万分以上。

《冒险世界》攻关法

该游戏的主角是一位手持利剑的小孩子，圆头大嘴，形象活泼。他可上下左右跳跃进攻杀死敌人后，便能收集到金币，用以在宝物库里购买宝物。宝物有多种，威力有强有弱如火球、地雷这类排在宝物之尾的武器则十分厉害，施放宝物需按操纵钮右下方放出。要注意：

1. 到达第二关时，有个可以放出小怪物的大头目，攻他时要紧靠着墙，先不断地用剑刺杀放虫的小怪物，等到大头目飞时，立即跳起来便可刺杀他。

2. 要留意沙漏所标志的时间，沙漏一旦减少，便会危及生命，所以一见途中的沙漏便要立即去取来。

《武田信云》大展武功方法

武田信云是日本历史上比较著名的人物，该节目以他为主角制作出难度颇高的动作游戏，游戏内容是武打，人物身着古装，武田信云使出风、林、火、山四种功夫与敌人决斗，这四种功夫一开始就可先用，用法是：节目开始后，再按开始钮使之暂停，之后按三十二次选择钮，再按开始钮，荧幕上便出现“风林火山”四字。虽然这四种功夫十分厉害，但敌人的身手不凡。注意，打倒敌人后就取他们的钱，对付大头目时，按开始钮暂停后，再按方向钮左下二十二次，再按开始钮，就可以获得所有的武器。

《忍》攻关要点一先关法

该节目的内容是隐者决斗，整台游戏共有 4 个大关，每个大关有 3－4 道小关，最后有一大关会有大头目出现。攻略的要点：首先，隐者在前进中，沿途会有许多小隐者求救，须留意画面上显示求救的小隐者的数目，并注意在救助过程中，敌方刀客抛出的飞刀，另外还会出现持枪射击的敌人，但敌人每开三枪之后便须稍息片刻让子弹上膛，因此可利用这一短暂时机发动进攻。其次，隐者具有一种武功，即忍术，使用忍术按动控制器上的选择钮即可，忍术威力极大，但使用的次数有限，故须在关键时刻方可使用。

该节目具有一些秘技可供选关，方法如下：先按选择钮“A 和 B 钮，待出现画面后再按开始钮(同时放开 A 和 B 钮)，然后再按一下开始钮，待屏幕上出现画面和文字之后，依照以下程序按动 A、B 钮输入密码进行选关：

大关	1	2	3	4
小关				
1		B	B、B	B、B、B
2	A	A、B	A、B、B	A、B、B、B
3		A、A、B	A、A、B、B	A、A、B、B、B
4		A、A、A、B	A、A、A、B、B	A、A、A、B、B、B

《凄之王》化险为夷法

该节目大意是：主角朱沙丧失了记忆，于是他返回故居城中去探寻自己的过程。在返城途中，出现许多人物，有些是居心不良的坏人，画面上还出现许多商店楼宇，让朱沙既要选友又须识途。但朱沙有八种超乎常人的非凡能力，可供他化险为夷。比如，他来到南方海滨之城时，可以从一小孩那里获得具有奇妙功能的磁长，在某一处旅舍休息后，他又可以得到一门加农炮；而当大敌当，感到自己势单力薄时，便需你输入海上或陆地选用的指

令，即可令敌人消失。

《幻想空间》用敌人消失的妙法

小孩比较喜欢玩这个节目，也是属于射击型的；但成人并非都不喜欢，只是因为这个节目的画面色彩纷纷，斑斓眩目，颇费眼神；而且游戏内容如买武器、取金钱，打头目，属于比较简单易于控制的；并且有一种方法可以使画面暂时不出现敌人，让你稍稍休息一下，欣赏欣赏美丽的动画和奇妙的音响，即：先按开始钮使之暂停，然后依顺序按 A、B、B 钮及操纵钮上、上、上、下、下、下、下、右、右、右、右、右、左、左、左、左、左。

《幻想空间第二代》续关法和秘密宝物

这是个非常复杂的程序，太麻烦了，但是除此之外，别无他法。

整个操纵过程都是使用操纵器 I：

第一个程序：

游戏结束时，标题画面出现时，按下方 3 次，左方 3 次，上方 3 次，A 钮 3 次，B 钮 3 次，下方 1 次。选择钮 1 次。

第二个程序：

然后，看一次自动表演画面，待第二次标题画面时，按下方 5 次，左方 5 次，上方 5 次 A 钮 3 次，B 钮 3 次。

第三程序：

接着，再看一次自动表演画面，待第三次标题画面出现时，按 A 钮 3 次，B 钮 3 次，下方 1 次，选择钮 1 次，开始钮 1 次。

这样，又可以在游戏结束处，重新开始继续游戏了。

《幻想空间》二代的秘密宝物：

在第二关商店的地方，商店的左下方，可以在这里连续射击，就是无法射击，也要坚持射击下去，最终，宝物红壶就会出现。

《欧洲坦克大战》免战法

故事讲述一位光头博士驾驶飞机救回女友，情节很简单，但游戏很有趣，如果两人

同时玩定会兴趣更高。游戏手段比之一些节目也是大同小异，即：沿途收集金钱，用以购买武器火药，如果买下圆柱机的炮弹筒，就可以用之对付难以制服的敌方大头目，一发便能至敌死命。但要注意：

1. 沿途会出现不少不堪一击的小兵痞子，即便打死也没奖金可得，何必枉费体力，不如饶他们一命，尽量避开，从而集中精力去杀大敌。

2. 大敌之中，有一种黄芭的大嘴怪，不可不防，有时连发数枪都不能把它打死，它步步紧逼，稍不留神，就会被它一口吞，所以，最好在先就远远躲开它为妙。

《艾那吉》中的宝物

艾那吉是该节目的主角，他年纪虽小却是一名英勇的战士。故事描述日本东京被一群妖魔鬼怪大捣乱，他们肆意破坏，造成灾难，引发了大地震；艾那吉不畏强暴，挺身而出，毅然走向地底救同伴。当然，从地面来到地底，环境不熟悉，又面对突然涌来并暗藏在各个角落的地狱妖怪，艾那吉一时尚不能适应，反应比较迟钝，这时必须小心。但是，一旦遇见怪物就要打，不能让他们逃脱，否则他们跳来跳去，去到那儿都是一个危害。在战斗中，艾那吉可取宝物应敌，还有一种药水，用过之后增强体力。宝物有几种，按控制器上的选择钮，屏幕上就出现宝物的样式，可供和选择，其中一种红色能源球具有超强的杀伤力，不可不取，使用宝物时，需按住选择钮，并同时按 A 钮和 B 钮。

《赫利先生大冒险》攻击、休息和选曲方法

这是一种老少皆宜的游戏，玩法比较简单，画面也不太复杂，总而言之，不伤神，主角是一位乘坐直升飞机的冒险家赫利先生。他的直升机上装有几门火炮，威力很猛，在画面上下左右四方都有一些闪闪发光的水晶石，这便是赫利先生冒险所取之物，他一方面要找准时间和地点才可以拿取它们，不然就很容易被守护在水晶石周围以及暗藏在各个角落里的敌人击中，弄得机毁人亡。切记：攻击敌方大头目时，最好的方法是启动直升机的顶炮，射向敌方的下半截，一发便可命中。再有，你若想休息一下，按控制器上的开始钮，同时依顺序按、B、A、A、B，然后用方向钮选曲，就可以欣赏到几首不同的背景音乐。

《大盗王卫门第二代》5 种秘技

1. **海面步行术：**

在第 2 关的阿波国，必须在海面上边跳跃前进，如果跳跃失败而掉入海中，就会死

亡。其实，可以既轻松又安全地在海中行走。

方法是：站在海岸的最上面，然后按方向钮右方，即可在海上行走，无论怎么走都不会掉下去。

2. **复活术**：

两人玩时，如果其中一人被打死，另一人要赶快进入附近的商店，然后又赶紧从商店里走出来。

这样，奇迹发生了，原来被打死的伙伴又复活了。

3. **地狱脱身术**

发现地藏王菩萨。如果用烟斗敲打他的头部，你将会掉落到地狱中去。

在地狱中你将受到惩罚，因为这里有很多难缠的敌人。

你如果想尽快从地狱中解脱出来，就要走到最右边的地方去，那里有个红鬼，敲打红鬼的头部，就可以从地狱脱身了。

4. **走捷径术**：

游戏开始时，首先要走进监狱，出了监狱后，在高中出现的画面上跳跃，便会在地面上出现隐藏的楼梯入口，这就是通往村长住宅的捷径。

进入楼梯入口后，会有一条道路，走进这条道路后，便到达了村长的住宅。

这样一来，第一关就可轻松通过。

5. **暗道碰壁术**：

依上面的方法来到村长住宅后，先别急着去攻打村长，先检查一下村长住宅的墙壁。

走到最左边的墙壁前，按住方向钮上方，再按A钮、B钮，就可以破壁进入一个暗道。这是一条直线暗道，可以一边捡钱，一边前进，如此一来，就获得了500两银子。

《里见八壮士》3种秘技

1. **免费过关卡**

按正常游戏规则，每过一次关卡，都需交钱才能通过。按下面方法，则可以免费过关卡。

到达关卡时，在过关的瞬间，按选择钮，然后画面会变成地图，看地图数秒钟，再按选择钮，又回到原先的画面。

这样一来就可免费过关卡了。

2. **卖鞋换钱：**

在安艺村北方关卡的右侧，有两处沙漠，一大一小。到大的沙漠中间去，可以发现勇者林克的鞋。

将这双鞋拿到商店去卖，可得 5000 两银子。

3. **进入迷宫的方法：**

这个游戏有地底下的迷宫，迷宫中有许多宝物和金钱。

但是如果你的等级低，是无法进入的。然而不要失望，这里告诉你们方法，便是可以让等级低的你也可以进入迷宫的妙法。

先到对面的废城去，入城后走 2—3 步，即连续按选择钮，再由原返回城外。这个方法如果成功，即可直接到达迷宫外边。

在迷宫外边的通道行走时，将遇到若干个迷宫入口，连续按选择钮，即可进入迷宫的内部。

《家庭麻将二代》6 种密码

1. **第一种密码：**

标题画面时，按操纵器的下方，B 钮、左方、右方、上方、A 钮。

这样，打出扫臂时，力量会增加到最大，可以用强力将球弹回去。

2. **第二种密码：**

标题画面时，按操纵器的 A 钮、下方、上方、右方、左方、B 钮。

这样，可用操纵器操纵右边的挡臂，用操纵器来操纵左边的挡臂。也就是说可以二人玩。

3. **第三种密码：**

标题画面时，按操纵器的右方、上方、B 钮、左方、A 钮、下方。

这样，可用操纵器来操纵下面的挡臂，用操纵器来操纵上面的挡臂。

4. **第四种密码：**

标题画面时，按操纵器的 B 钮、左方、右方、A 钮、上方、下方。

这样，可增加 1 个球，就变成 10 球法。

5. **第五种密码：**

标题画面时，按操纵器的上方、A 钮、右方、B 钮、下方、左方。

这样，可将上下两套挡臂变成为由一个人来操纵。

6. **第六种密码：**

标题画面时，按操纵器的左方、右方、A 钮、下方、B 钮、上方。

这样，用派克曼法，通常的 3 个球会增加 2 个变成 5 个球。

《英雄列传》

一、《英雄列传》战术 2 种

1. 不战而胜：

在城市街，遇到敌人时，可运用如下各种特技，即可不战而胜。

敌人出现时，移动画面，使敌人身体的一半长在画面之中，一半长在画面之外，然后按住选择钮，和敌人接近，并用自己的身体去碰画面上只看到一半的敌人，此时画面就会闪动一下，敌人消失了，你终于做到不战而屈人之兵。

2. 安全地带：

在敌人的城里，到处都是会发射子弹的敌兵，很危险，稍不注意，就会被敌人的子弹击中。

所以，在城中发生战斗时，要找到安全地带，既可以避开敌人发射的子弹，又能向敌人发动攻击，使自己在战斗中处在安全主动的地位。

这种安全地带就是拐弯的地方。在拐弯处先躲起来，就不会被敌人的子弹击中，虽然会浪费些时间，但也可以保持体力。然后，再慢慢接近敌人，发动攻击。

二、《英雄列传》秘技 4 种

1. 穿山过墙：

在过去的世界中，如遇到不能通过的地形时，可运用下面的技巧：

按住选择钮，然后向画面的另一端移动，此时画面会停止，只有你自己在移动，当你放开选择钮时，自己会被反弹冲出，从而一举穿过原来不能通过的地形。

2. 龙珠的位置：

宝物龙珠的位置是隐藏着的，一般情况下很难发现它的藏身位置。下面介绍的方法可以显示出龙珠的位置。

选使用龙之雷达探测器，探测周围地形，到一定程度时，按 A 钮，龙珠就会从隐藏的位置显现出来。

3. 工作人员的头像：

游戏画面出现结束后，又会转换到另一画面，介绍该游戏设计制作的有关工作人员，此时，同时按住操纵器的 A 钮和 B 钮，这些工作人员的头像就会出现在画面上。

4《英雄列传》接关法：

标题画面时，按开始钮二次，就接上了。

《火洛克》的无敌密码

在标题画面时，文字一会儿出现，一会儿消失，当第十五次出现的文字，会变成白色或灰色，这时，马上按住控制器的A和B钮，再按开始钮。那么，一旦大危机来临，受到敌人的猛然进攻，主角也能无敌于天下。

《 彩 虹 岛 》

一、《彩虹岛》巧胜秘技：

1. 增强体力的秘技：

在游戏中按开始钮使之暂停，然后依顺序按控制器的B、A、A钮，方向钮的上、下、下、B钮，方向钮右，钟声一响，表明主角的体力已经增强，而黄、红二壶，便被主角拿到手中。但只有一次有效！

2. 击倒泡泡龙的办法：

泡泡龙是一个不易对付的强敌，如要打败它，有一办法就是连续不断地按选择钮，这样它的生命力就会降低到1，然后用彩虹一弹就可将它击倒。

二、《彩虹岛》选关秘诀：

当标题画面显示时，即出现一条半圆形图案的彩虹时，你及时地用操纵器（即主机）按照如下顺序输入密码：

（方向钮）左、B、 （方向钮）右、上、下、左、右，这时如果彩虹下方出现“WORLDI”的字样，说明密码已输入。这时画面下方1、2、3、4、5、6、7、的弧形下出现一个红色心状图形，按动A钮即可以任意选择1—7个大关。不过有的港台版游戏带不具备此选关功能。

《梦幻战士第二代》选择武器与法术诀窍

游戏内容为少女优子伏魔降妖，整个节目共有六大关。有一秘技可供选武器及法术，方法是：游戏开始时，按住B钮，再按开始钮使之暂停之后，依顺序按选择钮，A、B、A钮，便可选择武器及法术。

《神奇男孩》的秘技种种

节目内容为两个小孩对抗恶魔。整个游戏共有十四关，攻打每关头目，如在接近头目前就已获得宝物，又在限定时间内就能与头目相遇，这一宝物就能一直使用；对付第一关的怪鱼，用火器攻击，省时省力，必死无疑；对付第二关的怪物，要走入龙的体内攻打才能见效。本节目有一秘技可用：开始后，如打到三万分，即自动死去，不要续关，等倒数数完，便输入名字，然后用方向钮选子打入 68K，再按开始，之后便能无限过关。

《盖亚徽章》秘技 4 种

该节目为兵战型游戏，其实是一种日本式的军棋。有几点小小秘技可供采用：

1. 同时按住方向钮下、选择钮、A 和 B 钮，即可用现代兵器；
2. 按方向钮右、选择钮、A 和 B 钮，角色会活动；
3. 方向钮左、选择钮、A 和 B 钮，角色会变样子；
4. 方向钮下、选择钮、B 钮，可选择不同的音乐。

《龙之子》提高生命值的方法

节目故事以卡通人物小飞龙为主角。整个游戏共有四关。若打败四大头目就可以到达总关，总关又有一大头目，与他决斗的方法是：在第一关要取绿色的“P”补丸，然后自杀，连续四、五次，就可将生命值的容量线拉长，直到可购买生命力时，一买就可满值。另，沿途多多收集金钱，也可买回生命值。但须注意，每种宝物都有时间限制，超过时间则无用。

《叮当迷宫大作战》掘洞杀敌法

游戏以主角小叮当收集豆沙饼为主，收集完每层的豆沙饼后便可以取得钥匙开门过关，每关有低、中、高三个级数，可以用密码进行选关。每关会有各种各样的敌人向小叮当进攻，对付的方法是掘洞让敌人陷落或取死光枪、摇摇、迟钝剂等武器御敌，掘洞用 B 钮，敌人跌落进洞后再按 B 钮可将之杀死，杀死越多奖金越高。

《食鬼天地》的音乐和选关法

游戏内容为一冒险故事。该节目有一秘技可供听音乐及选关，方法是：在标题画面出现时按A和B钮不放，然后再按开始钮，待出现介绍画面后，再同样按A和B钮不变，随后按开始钮，就可以听音乐；若在介绍画面上选择SKIPON一栏，再按开始钮，然后按方向钮，就可以选关。

《异形波子机》不死方法

这个节目有一所谓不死的秘技，方法为：看见无法救球时，便按开始钮使之暂停，之后按选择钮，就出现积分表，再不停地按选择钮，就会不停的显示交替的机画及分数画面，而球则利用这点时间慢慢掉下，如果球掉到高低边缘消灭了，就再按重新开始，球就会又从上往下掉落。

《桃太郎电气火车》两个妙法

1. **如何选择所携带的金钱：**

当标题画面出现时，同时将选择钮和开始钮按住，然后按方向钮上，所带金钱为2亿元；下，为1千万元，左，为5千万元；右，为1亿元。

2. **若想离席的办法：**

在游戏中，如果不得不离开一会儿，那么请按住选择钮，再按A钮，就可以离开了。离开后，电脑会自动代替你玩游戏。

《武装刑警》续关与制敌法

这是一个变形超人式的游戏，主角是一位外星球的武警，当有一伙坏蛋侵略地球时，他挺身而出，前来保卫地球不受侵略。整个游戏分为六大关，如城市、公园、码头、森林等处，可续关两次，方法是：开机后按住A、B钮及方向钮下，然后按开始钮。游戏中按B钮时，武警可出现旋风脚制敌，但须敌人接近时才好使用；看见敌方飞来的宝物可打破后获取，从而为自己换取新的武器。

《三K党》选关

先选 PASSWORD（密码）功能，然后用方向钮输入密码。第三关：6426099；第五关：1450064；第七关：6609809；第九关：3495242；复版密码第一关：6692956；第二关：4516110；第三关：6396857；第四关：4249741；第五关：6916079；第六关：7236972；第七关：877494；第八关：2205789；第九关：6452184；第十关：6983701。

《PC 猿人》制敌诀窍

该节目的主角是一个活泼可爱，表情生动的大猩猩。整个游戏分为五关，每关皆设有大头目。对付第一关和最后一关的大头目时要跳上他的头部进行攻击，若攻击头发下的部分则完全无用处。在第一关第三层，大猩猩从水中冒出来后，要设法走进一条横路便可获得一个宝物；在大头目出现之前，若找到一个怪物大嘴，千万不要进入，而是跳到它右面的一堆石头的最上面一块，便又可奖给一个宝物。但须小心，水中行走特别困难。此处，一路摘取生果多多益善，可以补充生命值。

《城市猎人》攻关要点

这一游戏与“任天堂”的《鲁邦三世》相似，在场景构图上，与节目《忍》也有点接近，内容是主人公孟波与敌人枪战，游戏不太难，每关都可以拿到火箭筒、镭射枪、飞弹炮等不同的武器，武器各有不同用途，威力不等，子弹不限，按选择钮来选择使用何种武器。要注意：第一关有很多房间，须间间入内看一看，而要进入，就要用钥匙或卡片；第二关要小心野兽袭击；第三关要利用水管。

《宇宙刑警》迅速过关法

游戏开始时，便把主角加利邦送到电梯中，然后让他乘电梯下降，到底后，马上又乘电梯上升，当他的头顶到上面的画面的一瞬间，立即按方向钮下，加利邦便会在空中漫步。如果加利帮受伤时，如改变画面，他就会马上康复。如果当他乘电梯往上，头顶到上面的画面的一瞬间，立即按方向钮下和 A 钮，便可以迅速过关，见到结局。

《飞龙拳二代》巧胜秘诀

1、如何增强下钩拳的力量？

如果选择的是普通的拳击手，而要让他的下钩拳发挥出强大的力量，那么，用 VS 模式，选择术“后开始比赛然后按方向钮上，A 和 B 钮。这样，一拳便可把对手击倒在地。

2、投机取巧的赢法：

用 VS 模式，把对自己从一个拳击手变成一个摔跤手，然后开始比赛，比赛中让摔跤手下蹲，因为摔跤手不会出红色的光可以时间一到摔跤就会得胜。

《太空狗》续关与选关秘诀

1、接关：

当游戏出现结束的画面时，按控制器方向钮的下、下、上、上、得分虽然是零，但可以从死掉的这一关继续往下玩，不必从头开始。

2、选关：

当标题画面出现时，依顺序按方向钮的右、左、下、上，就会出现选择乐曲的图表，为 1－7 项，从中可以选关。

《机械战警》接关

这个游戏难度较大，但一般只能接关 2 次。多次接关的方法是：当第二次接关游戏又结束时，不要按任何钮，让其自然回到标题画面，然后仍选择“CO－NTINUE”栏，开始后按 B、A 钮，即可继续接关。

《超惑星战记》攻关秘诀

1、如何连续取得宠物？

在有坚梯的地方取得宝物后，先到外面去，再进行里面，如此，刚才取得的宝物又出现了。倘若反复多次进行，就可以得到许多宝物，如果取得的是发射类的宝物。子弹

的威力便会增强到最大。

2、**用手榴弹轰炸首领的办法：**

当第二关的首领出现时，把手榴弹投入它的要害－嘴中，然后按开始钮使之暂停。暂停时，画面不动，但可听见首领受伤后的惨叫，随后按开始钮暂停消除。手榴弹立即便会炸死首领。这一技法可以用来对付第二、四、七关的首领均有效。

《卡伊冒险》跳关的宝物

拿到各关的宝物，库克斯就会出现，如此便能在某一关中跳关。因此，跳关的宝物千万不可不取。若能跳关，则只要走十关，就能到达最后的第六十关。取宝物要注意：

第一关的宝物，放在出口右上方的宝箱中；

第八关的宝物，放在出口下方的宝箱中，要小心巴特；

第十一关取宝物时，要多注意沙拉曼达袭击；

第十九关的宝物在左上方宝箱中，取时要飞越芙拉巴；

第二十八关须跟随着下方沙拉曼达的火焰，去拿到位于右边的宝物；

第三十七关，要躲开兰德阿丁，才主取最下面的宝物；

第四十七关，右上方的宝物是做跳关之用；

第五十一关，右上方的宝箱是假的，不要去取，右下方才是跳关宝箱。

《迷宫漫游》选关及高分获得法

1、**选关：**

先要选择接关，并把密码输入。然后再回到标题画面时，就会有音响。游戏开始时，要把它变成画面，然后按住选择钮，控制器的方向钮，游戏就会移动，如此进行选关，按控制器B钮决定下来，从而开始游戏。

2、**高分获得法：**

在限时的一关死掉，就会回到前面原来的画面，但字迹的数目不会减少。利用这一点，就会获得高分。

《翼人》和《异形》的选关法

1、**翼人选关法：**

标题画面时，同时按 A 钮，B 钮和方向钮上方，再按开始钮，即为第 2 关；同时按 A 钮、B 钮和方向钮下方，再按开始钮，即为第 4 关。

2、《异形》选关法：

标题画面时，按操纵器的方向钮下方，操纵器的方向钮右方，再按开始钮，就会出现选关画面。

《智慧方块》

智慧方块是任天堂公司在一九八五年初为孩子们设计制作的斗智游戏卡带，国内合一卡又将它叫做俄罗斯方块三代。

本卡只供单人游戏，分简单、复杂两种打法，简单打法只给游戏者三次机会，复杂打法却要求每关必须一次性完成，可在主题画面时按选择键任选。在游戏终止后，可选择继续或结束(继续能进行三次，用继续能使游戏从终结局数开始)，外文标记：CONTINUE——继续、END——终止。

基本打法：先介绍一下简单打法，上下爬梯子的橡皮虫是由游戏者控制的，由你操纵的橡皮虫通过掷出方块，再弹回反复进行直到将框内的方块剩余至最少为止（游戏规定剩余数目，在画面右上角英文 CLERR 下面的数字即是)。方法为首先用橡皮虫手中的第一个方块——蓝色方块（带闪电符号，此方块为万能块，可碰任何方块，命名其消失），碰撞画面中一组方块中（呈正方形排列）边缘的任意一个，此方块则消失，或此方块为呈直线的一组同色方块（必须是碰撞方向一致）则全部在画面中消失，直到再碰到另一颜色方块为止，这一颜色的方块就成了消失的方块，弹回到橡皮虫手中的方块则是这一方块，再将手中的方块弹出，碰撞（可直接接触的）同一颜色的方块，换得另一方块，如此反复进行。直至将画面中方块剩到最少，无法再碰同色方块为止。

例如：将万能块弹出直线（或通过砖壁折下）碰撣 K 色块（一个或数个)，K 字块消失，击出方块若通过 K 字块，再击中绿色块，就会弹回橡皮虫手中，绿色块则变成 K 字块，弹回的方块则变成的绿色块，然后再将绿色块弹出，碰每行最右侧（或由上面通过砖壁折下能碰到的）绿色块，被碰撞的一个或多个绿色块消失，直到碰到同一方向的粉色块，粉色块则变成绿色块消失，直至碰到同一方向的粉色块，粉色块则变成绿色块，而弹回橡皮虫手中的方块则变成粉色块，然后再将粉色块弹出击粉色块，反复进行，直至橡皮虫手中的方块无法碰到同色块为止，即失去一次机会（即失去一个万能块，共三个）。

复杂打法的原理也同简单打法一样，有所不同的是，规定要剩余方块的数目比简单打法要求数量少，每局的限定时间也不同（简单打法规定 3：00，复杂打法规定 12 个数）。另外要求复杂打法需一次性完成。

按键使用方法：按十字键上下控制橡皮虫上下梯子，按 A（B）键弹方块。

弹方块手法：1. 可直线弹出，2. 则上部弹出碰到砖壁折下。

《射击方块》

有人把射击方块也归至俄罗斯方块系列，依笔者见有些不妥。实际上射击方块的打法是这样的，用发射机射出小方块将轨道内运动的不规则图块（n 字形，T 字形、长短刀把形、一字形等 10 种组成）填补成长方形（包括正方形），图块连同被射出的小方块一起就会从轨道内消失，你就得分，可单一图块处理，也可填补由几个图块组成的大图块（中间有空隙也可，过缘为四边形就行）。进入级别越高，轨道内图块下落速度越快，图块出越多。

游戏可供四种打法：

1. 单人（三次机会）；
2. 双人轮流进行游戏（各三次机会）；
3. 双人合作进行游戏（一次机会）；
4. 双人在同一画面内各自游戏（一次机会）。

共分十个级别（难度），两种分射机供你选择，按十字键和 A（或 B）键任选。

按键使用方法：十字键控制发射机左右移动，A（或 B）键发射，按连发键每次可射出四个方块。在第 1、2、3 种游戏打法中，按十字键上可推移发射机向前靠近图块。

射出方块的落点在发射机上方准星所在的位置。

本卡属斗智类游戏节目，按键使用方法简单，不失为工作之余消闲的佳品。

《金块一代（挖金一代）》

猫与老鼠是世人皆知的一对欢喜冤家、死对头，本游戏在保留传统故事的同时，增加了老鼠（由手柄控制者）偷金块这一内容，在游戏时，必须盗走所有的金块（同时躲避看守金块的猫），过关的梯子才会出现。

本卡分单人和双人（分别进行）两种游戏打法，分别由手柄 I 和 II 控制。除上述两种打法外，还可进行单人自我设计来进行游戏。方法：首先按选择键调至 1P（1 人）、2P（2 人）游戏项目下面一栏，再用十字键和 A 键来设计版面，设计完毕后，按开始键就可游戏了。

按键使用方法：用十字键左右控制老鼠移动，上、下爬梯，按 A 键挖老鼠右侧砖，B 键挖老鼠左规则砖。

本卡共计五十关，可任选（先按选择键，待画面出现选关字样 STAGE 时，按 A、B 键选择，选毕再按开始键即可游戏），无论在游戏前，两关之间和游戏中途均可。这也是老鼠保命“法术”，如老鼠被追的无处可逃或陷入砖块中间不出来时，都可按选择键脱困，再按开始键，游戏又重新开始了。

开始时，老鼠只有五条要命，每一关就会增加一条命。

假如你认为这个游戏只是儿童们玩的简单游戏，就大错特错了。如果你进入游戏，要过完五十局绝非易事。躲避猫的追踪是致胜的关键，利用老鼠独特的挖砖术，将其陷入，可在其身上越过脱险（猫陷入后，过一会就会爬出，砖也自动还原）。有的时候，画面上看来已没有金块，可实际上是被猫背在身上，可以用上面的方法将猫陷入，金块就会露出。另外游戏中要注意埋在砖块深处（多层）的金块盗取方法（逐层挖）和假砖块。因各局均不同，只能靠自己在实践中领会。

《金块二代（挖人二代）》

本卡是在金块一代的基础上由任天堂公司制做的游戏节目。被游戏爱好者公认的金块系列卡，无论其难度及技巧均属上乘。你只要仔细观察，金块卡的每关都是由砖块、梯子、石块、滑杆和金块等简单的一组图形组成，玩起来却大费周折，不能不敬佩设计者的天才构思。

金块二代在画面上的与一代是相同的，只是组合不同，但难度上二者却存在较大的差距。玩金块一代的技巧是二代的基础。

打开游游戏机，拿起手柄，操作一下，可能第一局就会把你难住了。不要急，观看一下卡带程序表演，你就会恍然大悟。噢！原来如此。此后的四十九关，越来越难。

本卡同金块一代一样的。

在游戏中途可按暂停键（开始键）然后用十字键移动画面，观察当时游戏画面中看不到的地形及猫的位置。

金块二代选关：前九关同金块一代相同（选法）。十关以后选关要按选择键，然后用十字键及 A、B 键将一组（八个）图形输入。游戏结束可用笔记下。例如第 11 关的密码：砖块、金块硅块、石块、梯子、砖块、石块（游戏中表现为图形形式）。个别金块二代卡，可直接选关（同一代选关法）。例如 110 合一卡。

若能将本卡前十关打完，可算入门了。如能打满五十关，可说是智力超群。

《 前　线 》

这是一本简单的模拟战争游戏卡，玩起来轻松自如，尤其适合于低龄儿童游戏。

游戏可供一人或二人分别进行游戏，可在主题画面时选择。

游戏时画面内穿兰色军衣戴红色军帽者为敌军，你的任务就要将他们全部消灭。

游戏机会共计四次，被敌击中即丧失一次游戏机会，但可继续战斗，若四次机会全部失去，则重新开始。

游戏方法：游戏开始，将与敌军卡兵作战，你可使用手枪或手榴弹毙敌。开枪射击时，必须使枪口对准敌人方可奏效，手榴弹毙敌。射时，手榴弹投出后呈曲线飞行，落地才能爆炸，因此必须打提前量。向前进入敌军阵纵深地带，这时敌军坦克出动与你作

战，你亦可取得坦克与敌军坦克作战。兰色坦克你可取得，有大小两种，大坦克威力较大。靠近坦克，按A键开可进入，再按A键还可出来。小坦克被击中一次即毁，大坦克被击中两次毁，但如在其爆炸前按A键还逃出，坦克还可保住。敌方大坦克（绿色）需击两次方毁。再向前，来到敌军指挥部所在堡垒前，投手榴弹，可将堡垒炸毁，这时敌军会手举白旗投降，你即胜利过局。然后战斗还将在上述场景循环进行，只是难度相应增加。

手柄操作法：

十字按键控制行动方向，可向八个方向射击。A键投手榴弹、或进出坦克。B键射击。

《 接　龙 》

这是一个非常有趣的游戏节目，在固定的画面进行，每局均有时间限制。

游戏方法：游戏者操纵画面上红色小矮人将隐藏的黄色棱形方块全部找出，组成一定的图形，如蘑菇，小屋，机器等，即可进入下一局继续游戏。游戏时，小矮人由白色圆球（障碍物）组成的阵内进出时，只要经过有黄色棱形方块隐藏的路线，方块就会自动出现。但由于有时间限制，不一定能将所有的路线都走遍所以当一定数量的方块找出后，应根据其组成的图形推测有可能出现方块的路线，方能在限定的时间内完成任务。每局画面上均会有一口或数口水井出现，从中涌出兰色球状物，它会不断的在阵内出入并阻止小矮人通过，按A或B键小矮人可发出电波将其震死。水井小矮人不能直线通过，否则会落入淹死。阵内有时还有各种水果出现，吃掉可加分，有时还有定时器出现，吃掉可使时间暂停。有粉红色绳索拦住的路线小矮人也不能通过。

每局游戏画面右上方显示规定时间，左上方显示需找出的方块数量。在规定的时间内不能过局，继续游戏则时间减半。

游戏开始有五次机会，游戏中若取得小白旗可增加一次机会，获得一定积分亦可增加机会。

十字按键控制方向，A或B键放电。

《猪仔射狼》

这是一个0深受儿童喜爱的游戏节目，讲的猪打狼的故事。

游戏有两种形式供选择

（一）一人游戏

（二）二人游戏（分别进行）

游戏开始，猪小弟站在悬崖边垂下的绳索吊着的竹蓝里，绳索由猪爸爸和妈妈控制，对面山的大灰狼不断驱使着小狼们向猪小弟进攻，他们一个个手持盾牌，乘汽球从山上不断落下，猪小弟必须不停的放箭将汽球射破，就可将小狼摔死。是而小狼们不时抛出

石块企图将猪小弟打下竹蓝，石块若击中猪小弟头上的竹蓝则无妨，若击中身体就会摔下。小狼若未被击落安全落，就会爬到悬崖下的山洞内，并不时探身攻击猪小弟。猪小弟有两种武器可使用，白色弓箭可直线飞行，红色棒槌则呈弧线飞行，可将射程内的小狼全部击落。若击落的小狼达到规定的数目，即可进入下一局。此时小狼开始从山下乘汽球向山上升起，每逃脱一只就可在山上推动巨石，若逃出七只就可将巨石推下，将猪小弟砸下竹蓝。此时继续游戏，山上还剩下四只狼，若逃出三只，还可推下巨石。每局最后一只狼若不能被击落，则还会增加五只。

顺利打过两局：将奖励一次，这时小狼将不再抛石攻击，猪小弟可将他们击落得分(只有红色棒槌供使用)。游戏开始，猪小弟有五次生命，以后每得 50000 分增加一次。

十字铵键控制升降，A 键射箭。

《打击魔鬼》

这是一本与“小精灵”玩法很相似的游戏卡带，是深受儿童喜爱的游戏。

游戏方法：游既共有两版面。在第一版面玩时，绿色的小企鹅为游戏者控制，小企鹅必须将画面内所有白色小球全部吃掉，方能进入下一版面游戏。方法为，先取得白色十字架，然后才可吃掉白色小球。小企鹅的敌人是粉红的小动物，取得十字架后与其相遇可将其消灭。消灭后它会变成黄色小球，吃掉可得分，片刻后它还会复原。但使用十字架的时间有限，当其闪光后片刻即会消失，小企鹅必须再取得另一个十字架方能继续吃球。

进入第二版面，画面上的四个红色十字架，企鹅的任务就是就四个十字架依次推入画面中间有骷髅头标专的红色大方块的四个缺口处，即算取得胜利。这里企鹅的敌人除粉红色的小动物外，还有兰色的小魔鬼出现，取得红色方块后射击小动物可将其消灭，但对小魔鬼则无效，因此必须想法避开它。

游戏时画面周围有黄色方框，游戏必须在方框内进行，而这个方框是由画面上方的魔鬼控制的，游戏时魔鬼会不停的移动方框，其移动方向与魔鬼所呈姿态有关，如魔鬼向左转身，方框则向右移动，魔鬼若举手向上，方框则向下移，企鹅若不能及时躲避，就会被挤死。若顺利通过前后两个版面，则奖励一次，画面上会出现标有？的方块，吃掉可加分。然后回到第一版面继续游戏，但难度相对增加。

游戏可一人玩亦可两人同时玩，游戏机会开始只有五次，以后积分至一定数额可增加游戏机会。

十字按键控制方向，A 或 B 射击。

《金刚组合》

这是一个深受儿童喜爱的游戏节目，它来源于美国电视动画片“变形金刚”。

游戏可一人玩亦可二人（分别进行）玩，可在主题画面时按选择键决定。

游戏无局数规定，可循环往复进行，将每一阶段敌方基地内的机械恐龙怪物击毁，便可进入下阶段继续游戏。游戏又可分为上、下两个版面进行，即地面和地下。场景为陆地、沙漠、海上等。

游戏开始，只有三次游戏机会，以后取得；一定积分可增加游戏机会。

游戏进行时，机器人金刚开始只有枪部出现，并会受到敌方各种敌人的攻击。前进路上，金刚可取得其身体的其它部分进行组合，组合后将助长攻击力。金刚的身体分为三个部分，分别为：上半身、下半身，还可取得激光探棒（可将各种障碍物击毁）。组合方法为，画面上出现身体的其它部分时，与其重合，便可组合。在地下时，身体的三个部份可分上、中、下三个方位开火，威力极大。如被敌方击中身体匀逐一失去，直至枪部被击中，则失去一次游戏机会。画面出现黑色棱形图形时，与其重合，可由地面进入地下，变可由地下升上地面。

手柄操作方法：

十字按键可控制运动方向，A、B 键均可射击。

《大金刚一代》

这是一个模仿卡通动画片制做的游戏节目，虽然画面及场景比较单一，但是却深受儿童们的喜爱。故事讲的是金刚的女朋友被凶恶的大猩猩掠走并囚禁起来，金刚闻讯前往营救最后将大猩猩击败，救出女友。游戏共有四种玩法，分别为：

（一）单人

（二）双人（分别进行）

（三）单人（复杂）

（四）双人（复杂，分别进行）

游戏共分三关，游戏机会只有三次。十字按键可控制行动方向，A 键为跳跃，B 键击锤。

第一关，大猩猩在山顶不停的向下抛桶，桶顺梯而下砸向金刚，如落入山下的炉子内即变为火球。金刚必须巧妙地躲过大猩猩的袭击，利用梯子爬上山顶最高处，即可过局。途中跃桶可得 100 分，取得锤子亦可将桶击碎，但不能爬梯，且时间有限。

第二关：大猩猩不断的向下扔弹簧物，从画面右侧落下。金刚可利用藤枝及活动滑竿向上攀登，登上最高处即可取胜。但在上下滑竿时，注意不要被挤死，吃雨伞和皮箱可得分。

第三关：大猩猩不断的放出火球企图将金刚烧死，金刚必须将所有的木桥都切断，画面内黄色小方块即为木桥连结处，金刚走过或越过即可切断。切断后火球亦不能越过。木桥全部切断后，大猩猩就会摔下来，金刚即可将它俘获并救出女友。

此卡每关均有时间限制，过时则失去一次游戏机会。

《大金刚二代》

这是金刚系列卡带的第二本。讲的是大猩猩被金刚俘获后，大猩猩的儿子闻讯前来救父，将金刚击败救出父亲。游戏共有四种玩法，与金刚一代同〉

游戏共计四关，游戏机会三次，十字按键控制行动方向，按十字按键上可爬梯。A 键为跳跃。

第一关，猩猩需躲避藤枝上的种种虫子，可吃掉水果得分。亦可用水果将虫子砸死，相邻的藤枝可跃过，爬至最高处，取得钥匙即可过局。

第二关，猩猩可利用弹簧跳上，躲过飞鸟吐下的鸟蛋，利用滑杆上伸缩的绳索(缩回时抓不牢)，爬至最高处，取得钥匙即可过局。

第三关，猩猩必须避过管道上流动的电火球(兰色电火球可下落)，跳跃攀登而上。至最高处，即可取得钥匙过局。

第四关，猩猩可设法避过沿 S 形路线习行的乌鸦，然后沿吊索爬上，将三把钥匙逐顶入锁眼，最后将锁全部打开，将办禁在笼内的大猩猩救出，即取得最后胜利。

此卡与金刚一代一样，每关均有时间限制，超即失去一次游戏机会。

《大力水手》

这是一个比较简单的斗智游戏节目，共计三关，每关均在固定的场景进行。

游戏共有四种形式供选择，可在开始前按选择键决定。

(一)一人游戏

(二)二人游戏(分别进行)

(三)一人复杂游戏

(四)二人复杂游戏(分别进行)

游戏开始只有三次游戏机会，以后积分至一定数额，可增加游戏机会。

基本打法

第批一关：大力水手只要将空中飘下的小红心取得 24 个后，即可在画面上方组成一个大红心图形过关(得分与得红心的位置有关，位置不同得分亦不同)。水手的敌人会阻止其取得红心，并不时抛出斧头企图将水手击入水中。若被击中，或与其相撞，均丧失一次游戏机会。对付他。办法有两种，水手可取得花盆(每关都有，但只能取得一次)，取得后可获大力，其脸变为紫色此时可出拳将敌人击入河中(时间有限)。或出拳击画面上方的紫色圆球，将水桶碰落，若大汉正在下方经巡，即可将其扣入桶内(时间有限)

第二关：大力水手若能将画面上方飘下的音符取得 16 个后，组成一首乐谱，即可过关。游戏时，画面左上方有一人持汽球浮在空中，水手可利用其下方的踏板，弹起与其相碰

可得分500。

第三关:这里有一只大鸟出现,它不断的追击大力水手,水手必须在躲避大鸟的同时,不断取得由画面上方飘下的各种字母,取得16个后可组成一个梯子,即可过关。

通过三关,游戏还可循环进行。场景不变,但难以相应提高。

十字按键可控制方向,按A键出拳。

《摔　角》

这是一个儿童们喜爱的游戏节目，类似角力比赛。

游戏有两种玩法：

（一）一人游戏

（二）二人对打游戏

比赛开始前，若一人游戏，可选择与你角力的选手；二人游戏，可各自选定选手。共有八名选手供游戏者选择。比赛每局有时间限制。

游戏方法：比赛在有护绳圈定的擂台上进行，比赛开始，双方各有五滴血（画面上方有显示）。比赛双方可使用拳击，飞脚，若在对手身后，还可按A键将其举起抛出。擂台周围的护绳有弹性（左右两侧），亦可跳起碰护绳利用弹力反身扑向对手，这个方法很有效。任意一方滴血全部失去，即告失败。比赛进行时，当有闪光的圆点出现时，应尽力取得，会使选手暂不受损（不失血），并将血加足。此时若与对方贴身相搏按A键还可放子弹击伤对手。比赛中途还可替换选手(双方均可),方法是走至擂台角上按A键即可。

一人游戏时，若能连续战胜对手，有时擂台还会出现变化，即周围的护绳全部带电，撞上即遭电击，游戏时应予注意。

手柄操作方法

十字按键控制行走方向，A键为出拳，B键为跳跃；同时按A和B单发键可飞脚。

《冒险岛》

这本游戏卡自问世以来，由于其集趣味性及娱乐性于一身，且难度适中。因此，一直受到众多的电子游戏爱好者的喜爱。

此卡只供单人游戏。共计8局，每局4小关，合计32关。游戏主人公在前往冒险岛探险途中，需取得各种宝物，获得生命力或助长攻击力，方能消灭各种敌人，到达目的地。

手柄操作方法

十字按键控制方向，A键为跳跃，B键为攻敌（取得武器后）。

游戏时，每次只有三次游戏机会，三次机会全部失去，则从第一局重新开始。亦可

接关（方法见后文）。

游戏开始，主人公在前进路上会遇到各种敌人的攻击，空中有各水果出现跳起吃掉可补充生命力，画面上方的小竖格代表生命力，游戏时，每时每刻都在消耗，因此必须不断补充。一旦消耗完即失去一次游戏机会。被敌击中亦失去一次游戏机会。敌人计有：蜗牛、乌鸦、毒蛇、滚石、猪、兰色骷髅、蝙蝠、毒蜘蛛、鲨鱼、小老虎（很难对付，总是突然出现）"毒蛙（击二下方可消灭）、乌贼（兰色击二下方可）等，每局局头的夜叉是不容易消灭的，必须在躲过其攻击后，连续击中五次方可消灭。每局游戏的场景大致相同，基本是按陆地一海上一地下顺序进行。

游戏时，取得各种宝物是顺利过局的关键。主人公在前进途中，会遇到各种蛋，将其踢碎，即可取得宝物。但有的蛋是隐藏的，必须在特定位置跳一下方会出现。现将宝物功能介绍如下：

（一）飞锤，可死敌但不能击碎滚石。

（二）小车，可乘，遇敌可保护一次，但失去小车。

（三）圣火，可死一切敌人，包括滚石。

（四）天使，一时无效。

（五）血瓶，有 M 标记，可将生命力加满。

（六）鲜花，可使生命力暂时不消耗。

（七）蜜蜂，取得的后接关。

另：在地上有的蛋内藏有吸血虫，始取得会使生命力加倍消耗。

接关：在第一局第一关尽头处的悬崖边跳起，会有蛋出现，踢碎即可取得蜜蜂。当三次游戏机会全部失去，画面一改变即按十字按键任一方向和启动键，使可从此关开始入继续游。

加速路：按住 B（单发）键可跑的更快。

加倍跳：同时按 A（单发（和 B（单发）键，便可跳的更高。

《影子传说》

这是一个英雄救美的故事。美丽动人的姑娘千惠子被暴君的手下忍者掠走，侠士太郎路见不平，拔刀相助，最后消灭众忍者，将姑娘救出。

游戏共计四关，可供一人和二人（分别进行）游戏。可在主题画时按选择键决定。有三次游戏机会。

手操作方法

A 键为刀，B 键为发暗器，十字按键控制方向。按十字按键上可跳跃，在树下亦可爬树；按十字按键下可下蹲。

游戏时，取得下列宝物可助长攻击力。

黑色方块：取得后按 A 单发键放电，将画面内所有敌人消灭（法师除外）。

白色飞人，闪光圆球，红色飞入；可化身为二；一时无敌；使暗器威力增大；遇敌

攻击可保护一次。

游戏积分至五万时，增加一次游戏机会。

第一关：战斗在森林内进内，侠士将口中吐火球的三个法沛消灭即可过关。

第二关：暗道内，共计杀死敌人10名，即可过关。

第三关：城下，消灭阻拦之敌，登至最高处，即可过关。

第四关：楼阁内，消灭一定数量之敌后，即可将姑娘救出。

如能顺利过关，游戏还可循环进行，但画面场景稍有变化。

《1942》

这是一本模拟二次大世界大战大规模空战的射击游戏卡，画面场景逼真，色彩明亮。只是游戏节奏略慢。

此卡供一人或二人（分别进行），可在主题画面时按选择键决定。

游戏开始只有三次游戏机会，积分至20000增加一次游戏机会，积分80000时增加一次。

游戏共有32个版面，每版开始飞机从航空母舰上起飞，战斗成攻再返回航空母舰，即通过一个版面。游戏时。敌方各种飞机会蜂拥而来，企图将你击落，有的敌机可一炮击落，有的则需不断射击方能击落。因此，必须学会取得各种肋长威力的项目方法，方能顺利的打下去。各版面内，如能将敌方五行为一编组飞行的红色飞机击落，即可取得以下项目。

（一）绿色项目：可加强火力。

（二）白色项目：炸弹，可将画面内全部敌机炸毁。

（三）灰色项目：两翼各增加一架飞机并肩作战。

（四）桔黄项目：增加两次翻转机会。

（五）红色项目：增加一次游戏机会。

游戏时，击落黑色敌机得50分，击落绿色飞机得10分，遇落绿色中型飞机得1000分，大型得2500分。击落从背后出现的绿色小飞机得50000分，击落特大型飞机得20000分。

手柄操纵方法

十字按键控制飞行，B键射击，A键翻转可暂时避过攻击，每版3次，标记为R（画面右下方有显示）。每版通过后，画面上还会出现你在此版面中的击中率。

接关方法：

三次游戏机会全部失去后，在主题画面选择CONTINUE项，按开始键，即可从此版面继续。

《小飞侠》

这是一本非常有趣的游戏卡带。机智勇敢的小飞侠在探险路上，取得各种各样的 0 宝物，将敌人消灭，最终取得胜利。

此卡只供单人游戏，且每局均有时间限制，如果在规定的时间内不能过局，则丧失一次游戏机会。游戏开始，只有三次游戏机会。游戏过程中，吃到宝物可增加游戏机会。

每局游戏均在一秘室内进行，小飞侠飞至尾部撞到大门。秘室就会打通。小飞侠即可进入另一秘室，再将这里的红色气球全部吃完即可过局。秘室内有各种敌人（骷髅，乌龟、蜘蛛、企鹅等）阻止小飞侠吃到红色汽球，亦有宝箱待小飞侠开启取宝。宝箱共有两种，红色与粉色。红色宝箱开启方法为，小飞侠跳起踩一下即变为宝物，并可取得。粉红色宝箱则需使用脸谱方能开启(方法见后文)。小飞侠必须取得各种宝物方能克敌制胜，胜利过关。宝物共计九种，列表如下。

（一）钱袋，吃到可加分。

（二）汽球，吃到可加分。

（三）血瓶（有 M 标记）吃到可延长游戏时间。

（四）绿色小人，吃到可增加一次游戏机会。

（五）红色飞马，吃到后将进入另一秘室，但不能出局。

（六）有 P 标记的圆币，吃到后可将画面内所有敌人变为粉色圆球并定在一定位置，吃到亦可加分。有时间限制，一旦过时，仍复原为本来面目。

（七）粉色圆球，同上。

（八）有 B 标记的圆币，吃到一个可将得分乘 2，吃到两个可将得分乘 3。

（九）脸谱，最佳宝物。按 B 键即可使用，按一下为一个，再按为二个，再按为三个。使用一个时，小飞侠变为紫色，踩一下可开启粉色宝箱：使用二个小时，变为粉色，可直接取宝（不用开箱，从侧面），使用三个小时，变为绿色，可将画面内全部敌人定住，并变为粉色圆球吃掉，但有时间限制，过时敌人全部还原。但应注意，脸谱积累到 10 个（画面上方有显示，M 标记），小飞侠即会被带入一秘室内，在此局剩余时间内，必须躲过秘室内敌人的攻击。如成功，可返回原处继续战斗。如失败，则回至本局开始处重新游戏，并失去积累的全部脸谱。

手柄操纵方法

十字按键可控制行动方向，B 键为使用脸谱，A 键为跳跃，连续按 A 键可在空中直线飞行。

《拆屋工》

这是一个非常有趣的斗智游戏节目，可考验你的判断力和反应能力。游戏有三种方

法供您选择，分别为：

（一）单人游戏。

（二）二人游戏（分别进行）

（三）自我设计游戏。

游戏共计100关，可逐关游戏。亦可选关，方法为，主题画面时，按A或B键选择，然后按启动键即可开始。

游戏共有五次机会，被警察捉住，若陷入局中无路可走时，可按选择键，则游戏可重新开始，且不损命。

游戏方法为，拆屋工如能将画面内所有的建筑物全部拆除（用锤击碎），即可进入下一关。拆屋工在拆除建筑物是，警察会出面干涉，千万不可被其捉住。有时拆屋工的徒弟也会出现帮助完成任务，但是他非常笨拙，有时反而会帮倒忙。警察有两种，穿红色警服的非常狡猾，他将始终跟着拆屋工行动，极力想将其捉住，对付他的方法，一、想法将其引入绝路；二、当他尾随而来时，将画面内绿门打开，当警察经过时就会进入（变为兰色），将不再对拆屋工造成威胁。但如将绿门再次打开，警察即可复出。穿粉红色警服的警察好对付，但是他们数量较多。拆屋工工作时，有时画面两侧会出现火球，呈直线运动，拆屋工不可被其碰到。画面内的地雷若引爆，可将附近的建筑物炸毁，警察若正在梯子上，亦可将其炸落，但拆屋工也落下。拆屋工可从画面左侧进右侧，反之亦同（有箭头标专）。

拆屋工可拆除的建筑物计有：白色大门砖墙，白色梯子，绿色支柱，黄色梯子。油桶不能拆除。绿色大门可打开，但片刻后即恢复原状。拆除绿色支柱时，有时拆屋工不小心会被油桶扣入其中，此时可按选择键重新开始，不丧失游戏机会。游戏时，必须先计算好拆除建筑物的顺序，并有效的利用绿色支柱和油桶，方能顺利过关。

按键操纵方法

十字按键可控制拆屋工的行走方向，按A或B键拆除建筑物。

若能顺利通过四局，拆屋工可获得一次奖励，画面上的建筑物可令拆屋工任意拆除。

《机车龙虎斗》

这是一本模仿现代警匪片中摩托车和汽车相互追逐情形制作的游戏卡，比赛共有四种形式供游戏者选择。

（1）FICHTING、GOURSE（搏斗赛）

（2）ENDURANCE、COURSE（持久赛）

（3）SDLO、COURSE（单独赛）

（4）DESING、COURSE（自我设计障碍赛）

除第四种比赛形式外，其余三种比赛各分十局，都是因循而进。必须赢得前一轮的比赛，方能进入下一轮。

比赛开始时路面行驶比较容易，随着局数的增加，会出现各种障碍物及水坑，冰雪

面（摩托车转弯时打滑）。如果摩托车撞上障碍物，撞上公路两边的护栏或被赛车追上，均会撞毁。但摩托车在行驶中开枪射击，亦将他们击毁。此卡只能单人游戏，按十字按键或选择键可选择比赛形式。十字键可控制摩托车的前进方向，并可在摩托车行路中加档提高车速。车速共有四档，在画面上方中间的方框内有1、2、3、4个档次的显示，红色数字即为行驶档次，此框内还有摩托车已行驶里程及弹药储存显示。摩托车行驶时，每按十字键上一次，可提高一档车速；每按十字下一次，或降低一档车速。当使用1、2、3档车速行驶时，易被赛车追上撞毁，4档行驶则可追上前方行驶的赛车，但极易打滑失去控制。画面左上方的方框内显示时间及得分情况。画面右上方的方框内显示摩托车后面赛车行驶状况。A键为油门，B键为开枪。

第一种比赛形式游戏者只有五次机会，有A、B两条路线供选择，按A或B键即可决定。每局行驶里程不一，难度不同。如：第一局12公里，第二局17公里，第三局25公里。比赛无时间限制，并有赛车参加。

第二种比赛与第一种有所不同。游戏者必须在规定的时间内跑完规定的里程，方可进入下一轮比赛。如：第一局需在250秒内行驶20公里，第二局需在300秒内行驶25公里，第三局需在350秒内行驶30公里，并有赛车参加。

第三种比赛形式与第二种大致相同。如第一局需在250秒内行驶22公里，第二局需在300秒内行驶28公里，第三局需在350秒内行驶32公里，但赛车不赛车不参加比赛。

本卡带图像鲜明逼真，玩起来令人感到紧张、刺激。是低K卡带中的佼佼者。

《五　子　棋》

当今棋类竞赛在国际性比赛中较受重视的除了国际象棋就是围棋，其爱好者大有人在。五子棋的棋盘与围棋非常相似。下好五子棋对提高围棋水平无疑很重要。相对比较，五子棋没有围棋复杂，但其变化与围棋比可说是不相上下。

五子棋的棋盘由纵横交叉的线段组成，棋子需落在交叉点上，共计225点。棋子分黑白两色，对弈时执黑子者先下，双方交叉落子，每次一子。若有一方将已方五子连成一线（横、竖或斜线均可），即告取胜。比赛为六局四胜制。

比赛有两种形式供选择：

（一）电脑对弈（分初、中、上三个级别，可任选）。

（二）二人对弈（用手柄Ⅰ，Ⅱ人分别控制）。

主题画面时，可用选择键选择。

十字键可控制落子方格，选择落子位置，按A键落子。注意不要按B键。若按B键，即自动告负。

对弈中，不要明显的让对方看出五子成形的状态，使其有所防备。游戏前，亦可先观看一下游戏卡的演示。在对弈中，有时即使五子相连亦会告负，多子连（五子以上棋子相连），三、三连（三子相连两子，中间一子为共用子等。与电脑对弈，对方如是初级选手，当其再下一子即可取胜时，棋子会闪动提请你注意。

《源白棋》

这是一种流传于民间的古老地棋类游戏。看起来似乎很简单，实际上变幻无穷，玩起来非常有趣。

游戏方法：不论横竖或斜线，只要两个同色棋子之间夹住异色棋子，异色棋子即被吃掉。例如，一边有黑子，在同一直线上（不论横线、竖线或斜路）有白子，只要白子旁再置一黑子，呈相夹状，中间的白子即被拿掉，其位置变为黑子。如此，直到棋盘被填满为止（游戏规定每一子必须吃掉对方棋子，否则无效）。最后数子决定输赢，多者为胜。整个棋盘可落 64 子。

游戏有两种方式供选择：

（一）与电脑对弈（包括与执黑子或白子）。

（二）二人对弈

电脑棋手共有四个级别（LEVEL1～4）

比赛时间有四种规定：分别为 20、30、40 及无限制。

若与电脑对弈，可将你的名字告诉它（NAME）；若二人对弈可将双方姓名各自输入S（分别用手柄Ⅰ和手柄Ⅱ）。

游戏方法，选手级别、姓名输入及对弈时间均可用十字按键选择，然后按 A 键决定。游戏时，用十字按键选择落子位置，按 A 键落子。此游戏变化很多，有多种制敌取胜的方法。但若想取得最后的胜利，关键是要尽力占取角上的四个棋位。初局和中局，占位多少与输赢无关，所以开局后，不要急于吃对方棋子，应争先占取有利棋位。占角的诀窍是先占取与角隔一格的位置，对此，游戏时您会深有体会的。

《二人麻将》

麻将牌，很多人都喜欢在闲暇之余玩一玩。但与电子游戏机玩麻将，你可能还是头一遭吧。日本人将麻将称之谓“麻雀”。但不论如何，总归是麻将牌罢了。这本由日本任天堂公司制作的游戏节目，与我们中国人玩麻将牌的方法区别不大。即使在我国，各省各地的玩法亦不尽相同。这个游戏节目的打法属麻将的基本打法，如推倒胡、清一色、一条龙、七对等等。但规定不能放“喜”，中发白不能作暗杠，还有一些规则，可在游戏中体会。

此卡供单人游戏，并分为三种难度级别供选择。可用选择键决定（初、中、上三级）。游戏开始时，你有 30000 分的赌注，当你欠债额达一定数目时，就会失去游戏机会（画面中间的方框内有显示，欠债时数字前加负号）。

游戏开始，双方各抓十三张牌（自动），画面下方是你的牌，画面上方为对方的牌（只能见到背面）。牌右边的兰框内若无牌，可按 A 键抓牌后，抓牌后，用十字按键左右

移动蓝色方框选择你要打出的牌，选定后，按 A 键抓牌后，用十字按键左右移动蓝色方框选择你要打出的牌，选定后，按 A 键打出。若双方各打出二十张牌均未胡牌，则算流局。对方打出的牌显示在画面上方，你打出的牌显示在画面下方，以中间的黑框为界。

吃牌、碰牌、过杠、胡牌、听牌的符号显示于中间大黑框内的绿色小方框内。吃牌—チー，碰牌—ポン，过杠—カメ，胡牌—アがり，听牌—リーチ。按十字按键上、下选择，按 B 键决定。听牌需先抓牌，再选择符号。按 B 键决定听牌后，就不能吃牌、碰牌、过杠了，只能抓牌，再将此牌打出，直到有牌可胡时，选择胡牌符号，按 A 即可胡牌。

《四人麻将》

四人麻将在打法上与二人麻将基本相同，不同之处有以下几点。

（一）符号

——正常出牌，抓牌（只有此标记时方可）。

[11] ——胡牌（听牌后使用）。

[1] ——遇有吃牌、碰牌、过杠，画面将有所显示，若不需要时，可选择此符号。

（二）打法

诈胡包庄（没胡牌，按胡牌键）。

3 听牌没胡，荒牌可得 1000 分。

抓七十张牌（画面有显示）四家均示胡牌则荒牌。

点炮包庄，即你打出牌，对方胡牌由你付帐。

（三）手柄操作方法

十字键可选择符号、打牌。其余功能按 A 或 B 键均可。若按选择键，可偷看其余三家手中的牌。

（四）此卡只能单人游戏，分简单、复杂两种难度，可在主题画面时按选择键决定。

《 足　球 》

此卡无疑会受到青少年足球爱好者的宠爱。中国足球冲出亚洲、走向世界的重任已落在当代人的肩上，如果你是教练员，你将使用何种战术与强队对抗，打开游戏机何不尝试一下呢。

游戏有两种形式供你选择，（一）对抗赛（人机比赛）；（二）二人游戏（分别用手柄 I、I控制）。比赛共有七个国家参加：日本（JPN）、美国（USA）、法国（FRA）、巴西（BRA）等。你可任选其一、二人游戏时，分别选择。比赛时双方各有六名队员参加。球队分为五种水平（难度），比赛时间分别为 15、30、45（半场）三种。游戏开始前，以各项目可用十字按键和选择键选择。十字按键可控制运动员有行动方向（包括守门员），

及射门角度。按A或B键踢球。第一种形式比赛时，头顶标有1号的队员为游戏者控制，第二种形式比赛时，标1号队员为Ⅰ手柄控制，标有2号的队员由Ⅱ手柄控制。

此卡带玩起来轻松自如，但画面略显单调，运动员及球的速度都较慢。虽然如此，它仍然是青少年喜欢的游戏节目之一。

《汽　　球》

这是一个比较简单的儿童游戏节目，游戏方式共有三种。

（一）单人游戏

（二）单人障碍游戏

（三）二人共同游戏

游戏主人公为一持两只红色汽球的小动物，敌人为持一只汽球的小动物。主人公需设法将画面内所有的敌人消灭即可过局。消灭方法为，将敌人头顶的汽球撞破或踩碎者可以，敌人头顶汽球被撞碎即坠落，如落入河中便化为汽泡飘出，吃掉可得500；分如落在陆地上吃掉可得750分。主人公头顶的汽球被撞碎一只时还可继续游戏，若两只均被撞碎，即失去一次游戏机会。如果被云彩中的闪电击中，或落入河中亦失去一次游戏机会。游戏只有三次机会，每通过三局则奖励一次。这时画面内的管道中将不断有气泡升上天空，吃掉可得分。二人游戏时需注意，两位主人公互相碰撞亦受损。

十字按键可控制运动方向，按A单发键可在空中飞行。

《撞　　球》

这是一个类似桌球比赛的游戏节目，桌球这项娱乐活动在我国现在已经很普及了。在我国一些大中城市，已拥有众多的爱好者。因此，这本游戏也一定会受到电子游戏爱好者的青睐。

此卡有三种游戏方法选择

（一）单人游戏

（二）双人合作游戏

（三）与电脑合作游戏

主题画面时，可按选择钮选择。比赛共计60局，可逐局比赛，亦可按十字按键上或下选局。另外，按十字按键左或右可选择摩擦力，共有225个等级供挑选。每局可击球数、落球网袋数及球桌形状均不相同，难度亦逐局提高。游戏共有四次机会，如果击球落入网袋中，或连击三杆无球落网，则失去一次游戏机会。若一杆击数球落网，或每杆均有球落网，给予高分奖励。

手柄操作方法

比赛时，画面上方的一排红色亮点为力度显示（POWER），它总是在不断变化着，当

红点全部亮时，力度最大；不亮时，力度最小。因此在击球时，必须准确的掌握时机，方能使用最佳力度。按 A 或 B 均以击球。画面上闪闪的准星可调整击球方向，可按十字键左或右进行调整。方向确定后，再按十字按键上或下量杆，然后一旦选定力度，立即击球即可。另画面上方的三个蓝色亮点即有一个变黑，如连续三杆半球落网，亮点则全部变为黑色，即失去了一次游戏机会。

《高尔夫球》

高尔夫球在国外属于一种志趣高雅的体育运动，目前在我国还不普及。但随着我国人民与世界各国人民体育交流的日益增进，相信不久的将来它一定会拥有众多的爱好者。通过这本游戏卡，会使你对高尔夫球这项体育运动有所认识。

游戏方法及规则

本节目有三种游戏方法供选择：

(1) 单人

(2) 双人计杆式

(3) 双人计局式

可在主题画面时按选择键选择。比赛共计 18 局。

用杆击球，尽量用最少的杆数将球击入标有红旗球场内的球洞中，即可取得胜利进入下一局比赛。每局的地形均不相同，难度逐渐增大。每局比赛时，画面上方框内标有比赛击球的最少杆数（PAR）。比赛时，将球击入河中，则罚两杆，并将球置于河边重新开始。如将球击出场地外，罚两杆；将球击入树林，罚一杆，并将球置于原地重新开始。双人游戏时，比赛开始，双方各击一杆后，总是由离球洞距离远者击下一杆球，直至超过另一方为止。如此反复，直至球被击入洞中。按键操作方法：比赛时，按 A 连发键击球，使用十字键调整击球方向。击球前，可使用十字按键（上或下）来调整角度，共有 14 种角度可供选择，在画面上有显示（CLUB）。分别为：3W、4W、PT、SM、PW、1I、3I、4I、5I、6I、7I、8I、9I。当球落入场地内的绿菌地内时，只可用 PT 这种角度击球，此刻击球方向仍使用十字按键调整，使球和画面内黑色准星标记及洞连一线。按 A 单发键可控制击球力度，在画面左下方有一排兰度，并有白色箭头显示。按 A 单发键后，白色箭头将向左移动，当箭至左边最外侧的蓝格时，击球力度为最大，如箭头未移动，此时击球力度为最小。当箭头移至你所决定力度处时，应立即击球，否则箭头移回原点或越过原点向右则无效，但也算击过一杆了。

《忍者一代》

这是任天堂公司早期制作的忍者系列卡带之一，虽然画面、场景比较单调，但如不掌握打法，就无法将游戏进行到底。

此卡可一个人玩亦可二人（分别进行）游戏。

游戏开始只有三次游戏机会，顺利通过三局，则奖励一次游戏机会。

游戏方法：游戏基本是在固定的场景进行，如山上、塔楼上。每局游戏忍者如将画面内的敌人全部消灭，即可进入下一局。游戏每三局场景一变，难度逐渐提高。敌人为拥有各种武器的武士和怪物，有的会放暗器，有的会吐火球，有的会投炸弹等等。忍者可放暗器伤敌，游戏时，吃到各种闪光物可加分。灭敌诀窍在敌人落下的瞬间发暗器击之，可跳起撞敌，落下时趁敌人暂时不动时立即放暗器。

手柄操作方法

十字按键控制方向，B键放暗器，A键下落，按十字键左右向上45°并同时按A键可跳跃。

《忍者二代》

这是任天堂公司制作的忍者系列卡带之二。为非做歹的恶魔纠集其爪牙，将忍者的爱妻夺去。忍者闻迅，急速前往营救。一路过关斩将，将恶魔的手下全部消灭，最终击败恶魔，救出爱妻。

游戏有两种方式供选择：

（一）一人游戏

（二）二人游戏（分别进行）

游戏开始只有三次游戏机会，游戏中，积分20000可增加一次游戏机会。

游戏方法：每局游戏均在固定场景内进行（只是色彩变换），忍者将画面全部敌人消灭，即可进入下一局游戏。游戏难度逐步提高。游戏每局均有时间限制，时间快到时，恶魔将会不停的在画面上方向下投炸弹，企图将忍者炸死。如果超时，但又将全部敌人消灭，则还需在此局重新游戏一次方可进入下一局。游戏时，敌被忍者消灭后，会化为白色气滴飘起，吃掉可加分，每局顺利通过，所余时间乘10加积分。

游戏时，忍者可跳起将砖墙顶碎，从中取得各种宝物，宝物计有：

一、红色砖碟

二、红色小人，增加一次游戏机会。

三、白、黄色物体，可增加积分。

四、红色宝珠，可提高忍者运动速度。

五、酒瓶，可隐身对敌（时间有限）。

六、宝鞋，一时无敌（时间有限）

另：有时还会出现黑色炸弹，片刻后即爆炸，因此顶出后立即避开。

取得红色转碟、红色宝珠、酒瓶或宝鞋，不重复的积累至三个时，画面即将暗，敌人全部被定住，一只巨大的青蛙会出现在画面上，忍者可骑在青蛙背上，将所有的敌人全部吃掉。

手柄操作方法

十字按键可控制行动，A 键为跳跃，B 键发暗器。

《大蜜蜂》

这是一本与“小蜜蜂”大致相同的射击游戏卡，可供低龄儿童游戏。

游戏有两种方式供选择

（一）一人游戏

（二）二人游戏（分别进行）

可在主题画面时按选择键决定。

手柄操作方法

十字按键控制射击方向，A 或 B 键射击。

游戏开始有三次游戏机会，积分至一定数额时可增加游戏机会。

游戏方法：将画面中出现的所有蜜蜂击落，即可进入下一局游戏。游戏开始，敌方蜜蜂不断的从蜂巢和两侧飞出，并不时抛下弹丸，被弹丸击中或被其碰上即失去一次游戏机会。不能将蜜蜂击落，它们就会在空中排成方阵，并飞下继续向你攻击。

加强火力法

每局有四只最大的蜜蜂出现，击一次变色，击二次方可消灭。若不将其击落，它有时会放出电波，此时射击器如能进入电波范围内，即可被其吸附在一起并带入画面上方的敌蜜蜂阵内。此时另一架补充位置后，如能将大蜜蜂击落（注意不要击中射击器）射击器就会落下，与另一架射击器联为一体作战，使攻击力大大增强。

《小蜜蜂》

这是一本简单的儿童射击游戏卡，最适于低龄儿童游戏。

游戏有两种方式供选择：

(一)一人游戏

(二)二人游戏(分别进行)

可在游戏主题画面时按选择键决定。

手柄操作方法

十字按键可控制射击器的方向，A 或 B 键射击。

游戏共有三次机会，每局以小红旗数目为标志。

游戏方法：必须将画面内排成方阵的蜜蜂全部击落，才可进入下一局游戏。敌方蜜蜂分为绿、紫、红、黄四种颜色，并不停的移动着，将绿色击落可得 30 分、紫色 40 分、红色 50 分、黄色 60 分。每隔一段时间，敌方蜜蜂就会有一只或数只从阵内飞出向你攻击，并抛出

弹丸。若被其碰上或被弹丸击中，均失去一次游戏机会。若将其击落，得分可乘 2。

《轰炸队（新爆破）》

本游戏由你控制的工兵猫（能够布雷），将每关中的所有敌人炸死后，炸出隐藏在砖内的过关小门就可取得胜利，进入下一关游戏。游戏有时间限制（画面上方 TIME200 标志），超过规定时间，新敌人又出现，令你很难逃脱。

轰炸队是一本单人游戏节目卡，游戏开始时只有三次机会，但每过一关会增加一次机会。

这个节目共计五十关。在主题画面固定后，按选择键将箭头调至 CONTINUE 处，即可出现选关画面，用十字键和 A（B）键将需要游戏的那一关的密码输入（20 个英文字母组成），再按开始键，你就可以由那一关开始游戏了（个别卡带，只需用 A、B 键就可调关，如 110 合一卡）。例第三关，秘码为 HIEFOMDHHGEELODCCPH。

按键操作方法：十字键为方向键，控制工兵猫运动，A 键——布雷，B 键——摇控爆炸（在吃到定时器后有效）。

在每一关中都有一个宝藏在砖块内，需用地雷将其炸出，方能取到。获得宝物可使工兵猫的功力大增。现将宝物功能介绍如下：

A 小兔——火力增强

B 豆子——每吃一个，可多布雷（开始时只可布雷，待爆炸后可再布）

C 桃心——定时器，可随时控制地雷爆炸时间（A 键布雷，B 键控制）

D 小车——加速

E 发状物——隐身，吃第一个可以穿雷，再吃一个可穿墙。

F 火焰——不怕地雷爆炸。

G 问号——无敌。

上面七种宝物可同时使用，若损命，隐身和定时器会失去。

技巧：1. 必须将全部敌人消灭后，方可过关。2. 爆炸的火力范围勿波及过关小门及未来得及吃的宝物，若波及一者，会增加敌人数量。3. 前后出现的敌人有二十余种，运动速度及形式各自不同，尤其有几种可穿墙的怪物，提前布雷，是消灭它们的关键。

爆破（轰炸队）是目前国内比较流行的游戏节目之一，虽然版面较固定，但一样吸引不同年龄的游戏机爱好者，紧张、刺激是本卡的特色，很多合一卡都包括这个节目。

《新人类》飞越湖泊法

每至湖泊前，均可射出隐藏的飞鸽，吃到后，按 A 单发键不放，即可飞起，按 B 键射击。

《龙魂》

老英雄阿布鲁创立了米独嘎鲁德王国。他的一对双生子女——立依斯和依丽丝在和平环境中茁壮成长。但是魔鬼喀鲁达将魔爪伸进了米独嘎鲁德王国。喀鲁达了为举行黑暗世界的复兴仪式所需要的活祭品,夺去了依丽丝。

在这本游戏卡中,消灭喀鲁达,救出妹妹是主人公依斯人的使命。立依斯从太神处借到剑的神力,变化成龙的姿态,迎战敌人。龙的武器是对空用与对地用的两种火,用这两种火来消灭敌人。在途中,破坏地上的蛋、消灭忽闪忽亮发出黑色光的敌人就会出现项目,拿到项目后可使龙的能力变化。

基本项目有,绿色项目:取得从地面绿色蛋中出现的绿色项目,龙的头就会增加一个,头的数目最多为三个。红色项目:取得从红色蛋中出现的红色项目,对空用火的威力增加到最强状态,可按 B 键连续射击(黄龙开始起便能连续)。

特别项目:消灭敌阵中不断发白光的东西可出现各种不同的特定项目。

增加速度:龙的移动速度增加至五阶段。

宽度加大:得到这个项目,对空用火的射击宽度增大至三弹头。

增加威力:能够吐出最强威力的火焰。

缩小:龙变小。如果得到绿色项目才能恢复原来的大小,请注意!

小的选择:是小龙的强力型,能左右无敌分身,得到绿色项后分身消失。

翅膀的力量:在一定时间内,被敌击中无妨。

火龙:最强力效果,一定时间后效果消失。

大地震:在一定时间应用地面的火能发生地震。

分数:可得到 5000 分时奖励分数。

幸运:幸运项目。增加一条龙。

力量下降:危险!如果取得,力量减弱。

除以上的项目外,还有复合项目与救助项目,这是一次便可得到 2～3 种增加力量的项目。复合项目产生于通常发白光的敌人,救助项目隐藏于地下,用对地火寻找。

这本游戏有两种游戏方式,为蓝色龙与金黄龙,金黄龙游戏的区域少(只有五区域),在开始时即可以连续射击,操作相对较容易些。至于选择哪一种游戏方式,则需要在一开始同远古的查韦鲁对抗后,根据胜负来决定。接通电源按启动键,蓝色龙潜入查韦鲁魔宫的场面就开始了,在这里如果漂亮地击败拿着一根横棍的查韦鲁,就进入蓝龙游戏的方式,反之则进入黄龙游方式。与查韦鲁的对抗一结束,屏幕出现字幕画面,按一下 START 键,真正的战斗开始了。

这本卡共有九个区域(黄龙五区域),每区域在开始均有字幕表示区域的名称和龙剩下的数目(REST),在每区域的最后都有一个强大的头目,打败这个首领之后便进入下一区域。

区域一:古生代,是巨大的恐龙生活的太古世界,恐龙头目不断喷出火焰。

区域二:火山,流溢着灼热熔岩的大地,注意火山喷出的岩浆。

区域三:密林,原始植物茂盛的森林,最困难的是对付巨大的昆虫群。

区域四:幕地,在不毛之地的大沙漠,荒凉的魔鬼墓地接连……首脑是骷髅怪龙。

区域五:洞窟,这是有魔性的蜘蛛的洞穴。难点是左右两道会摇动的墙壁与地上突然出现的金字塔。首脑是超级毒蜘蛛。

区域六:冰河,被冰封冻的世界,要击破厚冰层,打开活路。这又是非常高速的一版,若没有取到加速项目,将很难地过关,同时这里还有减速物品出现,如不小心取到,后果更惨。

区域七:深海,进入这一关,背景音乐是相当吸引人的。前半部敌人的游击不很激烈,后半部敌人也不算多,但却要同那些古怪的海鱼搏斗,头目是名叫斯迪比鲁的怪鱼。

区域八:暗黑,这是被黑暗包围的世界,一黑一亮令游戏者的精神加倍紧张。黑暗中一不小心就会被敌人撞着,应随着发放对空火,首脑是长舌蜥蜴龙。

区域九:魔宫,这是喀鲁达的邪城,亦是最后一版。区域很长,有许多陷井,分叉路也很多,首脑是希度拉龙,有三个头在喷火,要小心。

《恶魔城传说》

(恶魔城第三集)

继第一集“恶魔城”、第二集“咒之封印”之后,第三集“恶魔城传说”以更加完美细腻的表现方式与广大游戏爱好者见面。

第一集的纯动作游戏中,主角西蒙,从城门进入,不断前进分别与八个首脑决斗,直至把吸血鬼打倒为止。而第二集的主角西蒙,则可以自由到任何地方,每到一个地方便可以遇到许多人,而每个人都可能是过关的主要人物。游戏时需要四处收集宝物及鞭,而鞭则需要金钱购买,时间上亦有日夜之分。白天城中的人都会四处走动,要交易需在白天进行。恶魔在晚间出击,攻击力方面也要靠经验来强化(按START)启动键从状态栏中选择武器。

本集说的是欧洲中世纪的黑暗时代,出现了一个恐怖的魔王,他不断从魔界召来魔鬼,企图称霸整个欧洲。一向过着与世俗隔离生活的西蒙,其家族拥有神奇的力量。其一天,来了一位天神,命西蒙去征服恶魔的首脑。西蒙带着他的神鞭到教堂中祈祷。突然间,十字架闪闪发光,催促西蒙立即出发。在途中将会得到五种特别武器(与第一集“恶魔城”相同)。

这本卡的特色是,刚游戏时,只有一个作战。当把某些敌手打倒后,会出现一个红珠。西蒙取到红珠,被打倒的敌手便会和西蒙对话。原来,这些人被魔王施了魔法,经过与西蒙对话。其邪恶之心改正过来,其魔法咒语被解除,他们会同西蒙结成中战友,协同战斗。新觉醒的人代替原来的伙伴。

西蒙最早到遇到的战友是“僧侣”,她是东方教会的导师僧,除手持一支魔杖之外,更有魔法帮助。使用的魔法共有四种:①魔法箭,功能与西蒙的十字架一样;②光之弹,是三粒光珠一起围着敌人作攻击或防御;③火焰弹,用火焰来攻击敌人的魔弹;④冰冻器,可以

把敌人冻结一段时间，不能作任何活动。

"驼侠"，最初被咒语控制，成为魔王的手下，在途中阻挠西蒙，但最后成了西蒙的战友，是一个很得力的助手，他的绝技是能紧贴在墙壁或天花板上用刀来攻击。

"狮面兽人"曾是魔王的手下，后来改邪归正。他的武器是火焰球，攻击力十分强。此外，还有变身的魔法，当他变身后会更加疯狂，大部分敌人都不是他的对手。

走入恶魔城的路程分成九段（九版），可以寻找捷径。西蒙从教堂出发，打败头版的首脑后，画面上便会出现恶魔城的全景图，其中有二条路让你选择（方向键上、下）向下要经过"绿色的遗迹"，向上则要经过"钟楼"。

在"钟楼"有许多转动的齿轮，下面是深穴，要巧妙利用齿轮的转动跳跃前进。"驼侠"是这里的守敌，最终变成了西蒙的战友。"钟楼"崩陷时，按一下 SELECT 键（选择键），西蒙可变成驼侠。由于驼侠拥有敏捷的身手，很适合在深穴的地方活动、跳跃，贴在天花板上向前移动，避开很多敌人。

离开"钟楼"向下走，才能正式进入魔城的城堡。画面上出现恶魔城的远景，字幕介绍这座城市的历史，恶魔城的内部线路图也历历在目。

按路线图分为：

A 阴深的森林。

B"雾之世界"。在森林中选择向上的路便可到达这里，这里其实是一条捷径。

C"幽灵船"。

D"绿色遗迹"。头版过关后，选择"下"便会来到这里。

E"火焰洞"。

F"水中都市"。从 E 开始选择"下"便会来到这里。

G"艰难地段"。完成 E 版后，若选择"上"就到达这里。这一版有三个背景，也是最复杂的路线，版图最长。

无论哪条路线都将与魔王进行决斗，这是最终目标。然而，就在进入恶魔城的路途中，你会体验到的紧张气氛和游戏技巧的发挥，以及手、眼、脑相互配合所得到的锻炼，才真正是这本卡的精华所在。

《1944》一般打法

1944 游戏卡反映第二次世界大战期间太平洋地区海空大战中的激烈战争场面。A 方的战斗机自一艘航空母舰上起飞去敌方执行战斗任务，沿途遇到敌方各类战斗机、重型爆炸机的拦截，还将遇到敌方侦察机的骚扰。敌方的驱逐舰、主力舰也将频频向你发射防空炮火。在每一关的结尾 A 方战斗机还将受到敌方大型航空母舰随时起飞的舰载机和各类舰炮的毁灭性打击，因此你要非常小心，如稍有不慎将机毁人亡，这样将使你失去顺利过关的机会。每关的结尾都略有不同，而且一关比一关难闯。下一关将会出现敌方更多的飞机。从数量上火力上都会增加你闯关的难度，水面也将相应增加舰只，火力也将更猛。它们将从四面八方向你扑来，组成交叉火网使你应接不暇。

整个卡共分 25 关，开始每关基本雷同，均是一架双体舰载战斗机从母舰上起飞，而且

刚刚上升上战斗高度，敌方小编队机即飞临母舰上空。这时你要及时操纵 A 方机一边向敌机开火一边要躲避敌方飞机炮火袭击，同时还要防止敌方自杀飞机的碰撞。在一般情况下 A 方飞机只能承受敌方中小型战斗机 6 次左右的碰撞或炮火直接命中。在整个航程中 A 方飞机也会遇到各类物资装备的补充，它们的显示符号均为红色。你如打下对方整个小队红色飞机，将得到补充弹药机会也会转化成各类新式武器，以增加 A 方战斗机的战斗能力。符号中的竹笋状或蜻蜓状物一定不要轻易放过，因为它们可以使你增加一次填装备表的机会，如你吃掉蜻蜓状符号可以使增加任填二方格装备机会。整个装备表共分 5 栏 25 格：第一栏是增加攻击能力，第二栏是增加防御能力，第三栏是增加油料，第四栏为特殊武器的种类，第五栏为增加使用时间。游戏开始时装备表只允许你任意添 5 栏中任意 3 个方格，选栏目按 I 号控制器的方向键，添方格按动 B 键或 A 键均可。表添完后▼符号自动下降到 Y 王 S 位置，如你认为满意可按 B 键，整个游戏将从第一关开始进行。

接关：如你打开第 9 关没能顺利通过，你又不想再打，你可以在画面结尾后出现带▼符号安幕时按动选择键(SELECT)，使▼符号从 START 位置降下即可接关再打一次。依此类推一直打到全部结束。

选关稍复杂些，必须记住每关结束的密码你才可以选关。下面将提供一部分选密码：⑤关 SHLIN。⑨关 WISGG，⑮关 KM10F，⑯关 FA10M，⑲SVIWR，㉑关 RZ190。选关的具体方法是：题头画面开始时，先按动 I 号控制器的选择键(SEFECT)然后按开始键(START)，屏幕上将出现密码表(如图)：

比如选第⑤关，可操纵 I 号控制器的方向键使密码表上的符号找



▼

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

▲

A B C D E F G H I J

K L M N O P Q R S T

U V W X Y Z (日文略)

1944 密码表

到⑤关密码头一个字母 S 然后再按动 B 或 A，使字母固定在密码上方后，再接着找到 H，再固定。依次类推使 5 个密码字母全部固定在密码上方。再同时按动方向键(START)第⑤关即可开始。

《迷宫组曲》

1. 解迷基本原则：古城迷宫共有大小明暗房间 30 余个，要逐一找到它们，取得宝贝和

金币，战胜敌人，救出公主。

A、游戏中将出现 20 余种能增加威力的装备，这些是打败强敌的必需品，必须尽量多地获取。

B、城上的每一个门窗都可以进入，而且多次进入同一房间会有不同的收获。

C、要用武器射击、敲打每块能打倒的地方。

D、装备不够，就无法前进，而且没有鞋子和药，一楼巨兽也不会出现，要回到前面的房间里找一找。

E、大量搜集金币用于购买装备，三璃金币最多。

F、用力推动单独突出的石块(约两秒钟)，经常会发现秘密，一楼就有。

G、墙壁、墙角、地板下往往有暗道，要设法打破墙和地板，找出通道。

H、穿有鞋子，才能在弹簧凳上跳高。取得药后碰到黄球，主角会缩小，可以进窄小的通道。取得灯后，才能看清水井里的东西。水井从二楼跳入。

2. 部分装备用途：

A、背心：防火衣，在进入水井前必须取得。

B、羽毛：可在旋转棒房乘电梯。

C、圣剑：可使进攻力增加两倍。

D、铁锤：可破坏城墙，找到锯子。

E 锯子：可锯开一楼假窗，进入屋内。上三楼必备。

F、气球：是逃离水井的法宝，打死章鱼可以获得。

G、水壶：可增加威力，打倒火怪，取得拐杖和皇冠。

H、颜料：在魔神殿中用于显现落脚处。

I、钥匙：是众多明亮房间的开门钥匙。

J、伞：可增加武器威力。

K、心：可补充精力。

L、蜂巢：可增加精力刻度。

M、蜜蜂：可保护主角不受伤害。

N、乐器箱：取得后可在奖励版获得奖金。每得四个音符奖一个金币。降调符号不可取。

O、拐杖和皇冠：取得后才可能进入四楼。

P、水晶球：具有增加武器威力、保护主角的作用。打倒一楼首脑——飞鼠后取得的水晶球，可使你获得游戏接版的功能，否则无法接版。

Q、飞艇：可减缓下降速度，便于空中控制。

接版：按左与开始钮即可(第二关后有效)

《摩艾君》

这个游戏有 50 余版，目的是设法救出每一版里的小摩艾。每一版都经过精心设计，引人入胜，要玩完并非易事。操作方法：A 跳；B 用头撞石，可击碎某些石头；下加 B：放炸弹；

选择键:自杀;左右或右片刻可推动某些石头。选版:标题画面时同时按下和选择键、启动,用上、下选 1～56 版。

《 火 之 鸟 》

跳关:火之鸟是一个相当有趣的游戏,共有 12 关。游戏目的找到 16 块凤凰残图拼成一只美丽的凤凰。

火之鸟共分成三篇:大和篇 8 关,来世篇 5 关,太古篇有 3 关。游戏从大和开始,要进入其它两篇一定要通过暗道跳关。整个游戏有暗道 30 多个,这里介绍其中几个主要的暗道:

1. 从大和第一关到来世第一关:从大和第一关出发到了第二个有栅的房子,破坏栏栅后就会发现入口。

2. 从大和第四关到太古第一关:在大和第四关,越过激流,到对岸后,挖开由地上数起第三块砖,可从入口。

3. 从来世第一关到太古第一关:从来世第一关吊桥断口跳下去,站在岩石上,按住下,连续按 3 次 A 可破坏此处,找到入口。

4. 从大和第五关到太古第三关:在大和第五关的寺庙中排列着许多佛象,将第五个大佛移开,可见入口。

5. 从太古第一关到大和第一关:在太古第一关第三植物群前有一座山,由此山顶左边数起第七、八格往下挖,可见入口。下挖的方法是按住下,连续跳三下。

《蘑菇三代》(新版选关)

选关:对于新版,只需进入地图画面,按 B 键,用选择键选宝贝,用 A 键调出笛子即可选关。如果旧版卡,可在第 1、2 版找到笛子。例如在第一版 3 小关,可遇到一块白色的墙,消灭乌龟后在墙上蹲下片刻,即可隐到墙后,这时如快速向终点跑去,就可到一小屋,取得宝贝。这样的屋子有很多,要设法找到它们。

《 魔 方 医 生 》

可双人同时玩,玩法类同俄罗斯方块,但具有更大的灵活性,令人着迷。游戏者可控制不断落下的彩色药丸旋转,对准同色细菌,当药量足够时,细菌即被杀死,消灭完版面上的全部细菌就可过关。整个游戏有三套速度 20 关。从上、下、左、右均可对色杀菌。双人玩时,只要设法同时消灭两种以上的细菌,就可干扰对手。

《 中 文 麻 将 》

该片不象日本麻将那样复杂,不好胡。各种操作都有中文揭示,还有水平选择,十分适用。各键功能如下:A 摸、出牌,B 胡牌,下杠牌,左吃牌,右碰牌。

最新卡介绍

《棋王（中国象棋）》

中国象棋已具有5000多年的历史。由于棋路千变万化，行棋自由灵活。是一种益智的对局游戏，深受中国人乃至亚洲地区的外国人的喜爱。

1. 游戏程序：①启动后，便自动进入示范抬头画面的选择画面。②按A键一次或二次后，及进入选择画面，此时用上下键再用A键选择四种游戏模式。

2. 操作说明：①A键：指定棋子与放下棋子。②B键：取消指定。③方向键：移动手指。

3. 操作方法：①先用方向键将手指移至欲移动之棋子上。②按A键指定棋子使之变成微红色。③再用方向键将手指移至欲走的位置上。④按A键放下棋子即完一着棋。⑤按错键时，只要再按B键时即可取消指定。⑥重新开机时，只要按住START键再按SELECT键即可。

4. 功能说明：（见棋盘旁边的符号）

←：后退一手（悔棋）

→：前进一手（重播）

⇆：左右旋转棋盘。

↑↓：上下旋转棋盘。

B：按棋谱改下另一手棋。

H：按棋谱任意下一手棋。

L：二人对局时的限时选择。

Q：离开游戏。

5. 功能选择：①先用方向键将手指移至功能方格上。②按A键以选择此功能。

6. 游戏特色：①学习功能——只接受合乎象棋规则的输入，可学习正确象棋规则。②棋谱研究——可用B、H功能研究棋谱。③复局功能一下完之后可用←功能退回至开局，再用→功能复局。④棋力特强——历时四年的研究，可轻易击败PC之决战中国象棋。⑤满足需要——可选择简易、普通、困难三种棋艺水平。⑥对手选择——可选人脑对电脑和人脑对人脑（双人同时玩）。⑦画面清晰、伴音悦耳。

《联合大作战（蚕食飞弹）》

本节目是非常优秀的战争节目，酷似前不久爆发的海湾战争画面，整个游戏过程紧张激烈，扣人心弦。双打时，我方是一架眼镜蛇直升飞机和一辆轻便越野吉普车，飞机和汽车上配备有很强的武器装备。战斗进行中要密切配合，协调一致。当遇到敌方的联合飞机时要消灭它并获得火力的增强。当遇到地下埋藏的地雷（有一个小标记）时，火力向下射击，并获得十秒钟的护身装置，此刻对方的枪弹不起作用。此种装置一路上都

备有，请留心获得。

单人玩时可任意选用吉普车或直升飞机。方法是：先按屏幕上的 2PLAYER 后便可显出 HELI（直升飞机）和 JEEP（吉普车）字样。此时箭头所指即选择何物。

应注意的是打每一关首领时，必须抓住对方的薄弱部位攻击，否则损失惨重直至会全军覆没。如：打第一关首领（装甲车）时，瞄准它的车头与车体的颈部（连接处）不断攻击，就容易成功。

《一九四五》〈91 版〉

本节目是继《一九四三》、《一九四四》之后，于今年（1991 年）最新推出的空战节目。其图像音乐与前二种有较大差别，给人以耳目一新的感觉。你驾驶的战斗机不但要对付空中的敌机群，而且要冲破地面坦克的封锁和海上舰艇的炮击。玩此节目时，要高度集中精力，稍有疏忽将“机毁人亡”。

由于节目惊险刺激，颇受青年人的喜爱。

本节目共 10 关，每一关能打到 20000 分即为高分数。可轮换双人玩。

《双截龙 Ⅲ》

本节目是《双截龙Ⅰ》和《双截龙Ⅱ》的续集。其主人公仍是前二集的义士。义士的功夫除了“旋风脚、勾拳……”等绝技外，又增加了绝招：“空中翻腾”。操作方法是，同时按住连动 A、B 键，再按方向键左或右，即可在空中左、右翻腾。如果对付敌人，可将他抓举抛投，至于死地。

《多拉美Ⅱ》〈91 版〉

本节目是《多拉美》的续篇。

故事叙述的是多拉美先生与多拉美小姐在某地进行科研活动时，发现某小姐不〈91 版〉

本节目是《多拉美》的续篇。

故事叙述的是多拉美先生与多拉美小姐在某地进行科研活动时，发现某小姐不幸被异怪人劫持，于是二人身着太空服登一宇宙飞船追踪，他们冲过重重障碍，救回了某小姐。

本节目还特意设计了一射击方块节目，可在紧张之余调节一下趣味。选择此节目只需将箭头指在 PASS WORO 即可。另外可选择音乐及各种射击声。只需将手指（屏幕画面）指向 OPTIONS 即进选择栏目。

《勇士们》〈91 年版〉

本节目是正面立体画面的枪战节目。每一关的攻击目标都不相同，其中有营地、弹药库、军工厂、司令部等。你攻击时将瞄准镜对准敌人，按住 A 键或 B 键，就可以消灭敌人。为了敏捷的躲开敌人火力，可同时按住 A、B 键。主人公便可来回翻跃着行进。战斗中出现的一些“宝物”要设法吃到。

此节目可同时双打，必须使用主、副手柄都带启动键的游戏机（如小天才“501”型）同时按启动即可双人玩。

《龙牙》〈91 年版〉

本节目是一个超级武功节目。主人公身怀绝技，不仅擅长棍棒、暗器、飞镖各种器械，而且随心所欲的变幻为蜥蜴、飞鹰、老虎等猛兽，为闯关增添不少便利。变身条件是，当“吃”到变身的宝物时，按住单发 B 键三秒钟不放，即可实现。本节目既可一个人玩，也可双人玩。

家用世嘉五代游戏机其卡

一、家用世嘉五代游戏机介绍

去过大型电子游乐场，玩过电子游戏机的人，都为其精美的图象、悦耳的音乐、巧妙的设计所折服，流连忘返。但由于其造价太高，每台售价近万元，更换节目困难，花费大。因此，连一般的小游乐场都难以配备，更何况普遍家庭。

日本天堂游戏机系列机问市后，虽然大型机市场有一定的冲击，但由于任天堂的图像、音响，速度都和大型机新节目相距甚远。所以，没有给大型机市场带来更大影响。但由于87年日本NEC（日电）公司16位电视游戏机PC－Engine的问市和日本任天堂公司：超级任天堂的加紧研制，这类新机型对大型机的威胁越来越大。去年，日本以生产大型电子游戏机闻名世界的SEGA（世嘉）公司，根据电子游戏机的市场变化，抢在“超级任天堂”问市之前，推出了“活动式电脑板”——SEGA5代电子游戏机，把电视游戏机的水平在任天堂基础上提高了一大步，又使大型电子游戏机用户享有更换节目方便，费用低等便利。

SWGA5代（也称MEGA－DRIVE）采用Z280和MOTOROLA公司的68000微处理器，是世界上第一种双CPU、16位的家用电子游戏机（它也可直接作为大型机的电脑板）而任天堂只有一个CPC，而且仅是8位的，所以图像、音乐的处理能力和速度十分有限。要想把大型电子游戏机（也称街机）的节目移植过来，相当困难。即使移植过来了，节目也大大缩小了，变得不成样子，背景粗糙，没有立体感，角色小，分辨率低，要塑造一个大一点的角色，只能采用拼凑的办法，时常会出现闪烁（例如“脱狱”的主角）。而SEGA5代的主角大小则可是任天堂的20倍，色彩是任天堂的8倍，足以用它制作电视动画影片。它的音源数是任天堂的10倍，而且是立体声的，每个节目卡几乎都有音乐欣赏选择，相当一张镭射唱片。该机采用了双重画面设计，能够逼真地表现角色与背景的距离，使画面具有明显的立体感。软件的正常容量是任天堂的10倍（见表）。

SEGA5代与任天堂游戏机功能比较

机　　型	任　天　堂	SGEA5代
彩　　色	64种	512种
单角色彩色	4种	16种
动画卷轴数	1个（平面）	2个（立体感）
角色分辨率	128点	2048点
音　　乐	单音源	立体声10音源

机　　型	任　天　堂	SGEA5 代
影像输出	RF（射频）	RF（射频） VIDIO（视频） RGB（接大型机用）
音响输出	RF 单音输出	AULR 合成单音 立体声耳机输出 RF 单音输出
CPU	8 位	16 位+8 位
直接存储量	54K	4096K

SEGA5 代现已拥有节目卡 50 个左右，软件容量都在 2 兆以上。新的卡带正在不断推出（平均每月 3～4 个）。在笔者已见到的节目中，较适合我国国情的有：古代双打战争片《战斧》、科幻双打战争片《世界未日》，双打武功片《兽王记》，超级武功片《超级忍者》、著名战争片《第一滴血》，沙罗曼蛇式优秀射击片《宇宙达人》，著名大型机版《大魔界村》、《孔雀王 Ⅰ》、《北斗神拳 Ⅱ》、《宇宙雄兵》、《闪电出击》、《大旋风》、《鲛、鲛、鲛》、《蝙蝠侠》、《FZ 战记》、《拳王》、《兰球》、《机械双雄》、《外星战记》、《足球》等。

世嘉机游戏卡节目简介：

《迈克尔·杰克逊》（又名外星战将）4000K

此卡以美国著名的当代摇滚歌星迈克尔.杰克逊的形象的原型设计的一个集武打、趣味、智力和太空战为一体的游戏节目。卡中的背景音乐都是采用迈克尔演唱的著名摇滚乐，如大家熟悉的《真棒》等。卡中的迈克尔造形动作大都是迈克尔演唱时的舞蹈动作，相当逼真。使人在游戏时能充分享受到最佳的视听效果。

此卡有屏上菜单选择功能。可选择单打、间隔双打，和游戏难易度选择。具体操作法是：在菜单上将光标移至 OPTIONS（选择）上，按启动键，屏上显示出编辑菜单。将光标移至 LEVEL 项，用十字键可选 NORMAL（正常度）、HARD（困难度）、EASY（容易度）。选择完毕将光标移至 EXIT（出口）再按启动键即可。编辑菜单中 TRIGGER 样为 A、B、C 三键功能互换；MUSIC 栏可选择本卡所有背景音乐。

此卡共有六个大关。前五大关的每一关又分为三个小关。分别讲述迈克尔在俱乐部、街道、停车场、坟地、山洞和工厂等地救出被坏人囚禁的小女孩。每关中需救出的人数在画面右下角显示；画面下方中间是血多少标志。迈克尔在救人的过程中有各种敌人和怪物的阻挠。迈克尔可用脚踢和手打死敌人，在血是显蓝色和黄色时用脚踢和手打会发出蓝色粉末，敌人碰上就会倒下。当血液较多时，连续按 A 键迈克尔会抛出帽子将敌人打死或以跳舞的形式将画面敌人全部打倒。这是过关的秘诀杀法，当然同时会损失较多的血。游戏中，每救一个小女孩会增加血液，对于隐藏在门内的、汽车内和山洞内的小女孩可用按上键救得。在有些关中有时可遇见天上飞下的蓝色物体，吃了以后，迈克尔

会披上宇宙服，在一定时间内可发出射光和追踪弹消灭敌人，而且还可以自由飞行。第六关是迈克尔救出全部人质和乘上宇宙飞船在太空中与最后的敌人进行激战。

《闪电出击Ⅲ》（又名沙罗曼蛇）4000K

此卡讲述的是21世纪宇宙中某个太空基地派出一对英雄少年驾驶一艘飞船去消灭敌人的空战游戏。

此卡为单打卡。在开始标题画面的飞船重合时，同时按启动键和A键（B、D键也可）可显示出编辑菜单。在菜单中：SHIP SPEED（速度状态）栏，可用十字键选LOM（低速），MIND（中速）、HIGH（高速）、TOP（最高速）。GAME LEVEL（游戏水平）栏：可选NORMAL（正常），HARD（困难）MANIA（最困难）三个难度。选择完毕后光标移至EXIT再按启动即可。

此卡共七关。前五关分别是在五个不同的星球上作战。这五关可以在游戏开始的地图画面上有十字键任意选择那一个关。只有将前五个关通过，才能进行后两关游戏。第六关是在巨大敌方飞船的外部和内部作战，第七关是消灭最后敌人。游戏开始时，显示每关图形时画面左下方小图为本关首领示意图，其中图中十字线交叉处为攻击首领的弱点。游戏开始有四只飞船，每增加二万分会增加一只飞船。飞船开始配备的标准火力是向前双发射击和前后单发射击。游戏中可吃火力，这些火力有F、单发向前的上下炸弹；L：前后火力加强；S：激光可保护；W：月牙形火力；H：跟踪弹和副机。火力可用C键选择，（吃到的火力在图上方显示），B键为攻击键。此卡画面立体感强，有强烈的战争感，画轴卷动长度大，音乐动听，是不可多得的游戏节目。

《突击先锋》4000K

此卡是空战单打游戏卡。

此卡标题画图光标移到OPTIOWS按启动键显示编辑菜单。菜单中，LEVEL（等级）栏可用十字键选择，NORWAL（中级）游戏开始时为4只飞船；EASY（容易）游戏开始时为6只飞船；HARD（困难）游戏开始时为3只飞船。CONTROL栏为A、B、C三键功能选择；SOUND TEST栏为背景音乐选择。

在游戏过程可吃火力。将一个带针圆形物体打爆后先后会出现字母L（激光）、M（散弹）、F（方向弹）、P（副机）。连续吃上述字母可使同样力加强。A键可调整飞船速度，在画图上方表示。B键发射火力。C键可调整副机到前后左右和使副机移动。副机可将往来的物体撞爆。正确的选择火力应和副机是过关必备的技巧。

《 战 斧 》4000K

战斧卡是优秀的双打武打节目，是一般拥有世嘉机的必备卡。

此卡标题画面菜单第一栏是双打，第二栏为单打，第三栏是比赛栏，第四栏为编辑

菜单。编辑菜单中，第一栏表示血，用十字键可选择最多五粒血。第二栏为A、B、C键功能选择；第三栏是背景音乐选择。本卡一共有三个人物在游戏前他们均站在巨大骷髅手上可用十字键选择然后用启动键确定。A键为人物特殊武器使用；B键为攻击；C键为人物跳跃。在游戏中会出现背口袋的小人，对他们进行攻击可吃到特殊武器和血。遇到骑有龙形的怪物的敌人时，将敌人打倒骑上怪物按B键可使怪物发出火焰、火球等将敌人打倒。此卡双打为四关，单打为三关。最后有游戏成绩的显示。本卡武打方法多种多样，动感逼真，难度适中，很受人们的欢迎。

《孔雀王Ⅱ》4000K

故事讲述的是继承了孔雀王法术的织田信卡，经过种种困难和勇敢的战斗去幻影城营救被第六天魔王抢去的幸美子的动人故事。

此卡属单打武功射击卡。游戏的难度和技巧性都较大，有的关若不充分发挥你的智慧你会觉得宛如在迷宫中进行。游戏过程中可吃到多种火力，用A键可选择所需的火力。每种火力连续按着发射键B不放，可增强火力射击能量。（在图画上方长形框内显示火力强度）。正确的选用火力是过关的必备技巧，此卡由于无论从故事情节游戏难度和画面的完美都属上乘，很受欢迎，在日本是世嘉机卡中销量较大之一。

此卡同其它世嘉卡一样的方法可选难度，选择菜单第一栏分别可选：中等，同时选出三人容易度1，同时选出四人；容易度2，同时选出五人。

《四天明王》4000K

此卡讲述的是：通晓不同武功的忍小太郎、忍者阿亚美、剑道高手千四郎和气电坊僧四人行侠除恶的故事。

本卡可选单打和双打。选择单打时四人都可选用分别战斗，双打时每方只能分别选两人战斗。游戏前可通过十字键选前六关中的任意一关。游戏中途按选择键可换人。画图上方，L代表的长方格表示出现人物的血，P代表长方格表示出现人物使用武器的火力强度。此卡的难易度等选择同前介绍卡。

《鲛、鲛、鲛》4000K

此卡是单打空战节目。游戏时本方飞机不断攻击敌方飞机、坦克、堡垒和军舰。每架飞机配有三枚超级炸弹（按B钮实现）可消灭整个图画的敌人。游戏中可吃不同的火力。飞机基本配备火力是散弹，每吃到三个P（图画右方显示）可使火力增加。吃到黄色方块火力自动变化成旋涡弹，吃到红色方块火力自动变化成激光。分数增值7万分可获一飞机，中途有获飞机。此卡火力变化猛烈，进攻层次分明紧张激烈，是优秀空战卡。

选择菜单，第一栏是难易选择；第二栏是本卡音乐选择；第三栏可选飞机架数；第四栏，ON表示火力连发，OFF表示火力单发。

《大旋风》4000K

此卡也是单打空战节目。与鲛、鲛、鲛卡不同的是攻击对象主要是对地面各种坦克、军舰和堡垒。每架本方主机配备有六架副机协同作战（按B钮一次实现。若连续按B钮副机可对攻击对象实行自杀进攻）。游戏中主机可增强火力，可增加副机出现次数和获飞机。每万7分增加一次获飞机。此卡游戏中的连续性非常强，令人无喘息的余地。

此卡选择菜单与上鲛、鲛、鲛相同。

《超级忍者》4000K

此卡是非常优秀的现代武功节目。主人公武艺超群，身手不凡。其画面层次分明立体效果极佳，有身临其境之感。游戏时掌握以下几种技巧，并助你一臂之力。

1. 飞镖无限法：选OPTION栏，把飞镖数先调到OO。稍侯15秒钟，当你听到一响声后开始游戏，此刻飞镖数已增至999。

2. 翻跟斗和扇形飞镖法：按C钮让主角跳至最高时，再按一下C钮即可翻一跟斗跳到最高处。如在主角翻跟斗时掷飞镖，可发射一次面扇形的八只飞镖。

3. 法术：游戏暂停时，使用方向钮选择四种法术之一。在游戏过程中，也可随时按A钮选用法术。

《兽王记》4000K

这是一个可双人同时玩的原始武功节目。画面古朴离奇，人物粗犷豪放，将使你置身于遥远的时代。本卡有一定的难度，在游戏之前请记住以下秘诀。

1. 在标题画面上按住B、启动，即可进入功能选择：①ROUND：选关（1～5）关。②LEVEL：选难度。③POWER：选体力（1～5格）。④PLAYER：选人数（1～5人）。

2. 接关：按住A，启动。

游戏卡的制作

一、2600 游戏机节目卡的制作

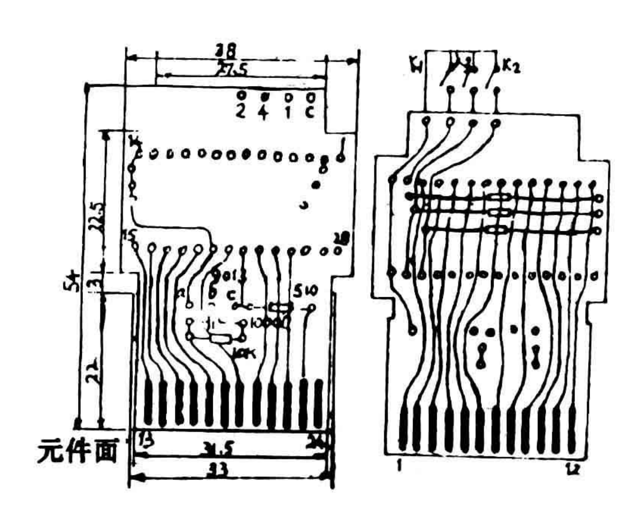
2600 游戏节目程序全部储存在节目卡中。节目卡由节目板和外壳两部分组成。节目板上安装 1 片储存器，其引脚通过双面印制板上 24 根印制线引出。图 1 是 8 合 1 节目卡的线路图。因为 2600 游戏卡每个节目的容量为 4K，所以用容量为 32K 的 27256EPROM 即可储存 8 个节目。8 个节目的转换是用 K1、K2、K3、分别控制 27256 的高位地址线 A12、A13、A14 实现的。开关状态与节目的对应关系见对应表。表中“0”表示开关断开，“1”表示接通。游戏机通过节目卡的第 18 脚传送控制信号到 27256 的 22 脚，BG 与 R 组成反向器，当控制信号为高电平时，BG 导通，27256 的 22 脚呈低电平。游戏机中的微处理器从 27256 中读取程序经过处理输出图像和声音。图 2 是印板图。元件面（A 面）焊接集成块、三极管及 R1、R2、C1，另一面（B 面）焊接 R3、R4、R5。三个开关分别如图所示连接。如果用 8421 码拨码开关代替 K1、K2、K3，转换节目更方便。焊接方法：将拨码开关有“8”端不用，“4”，“2”，“1”，及“C”端与图中“4”，“2”，“1”，“C”各点对应即可。

K_1	K_2	K_3	目序号节
0	0	0	1
1	0	0	2
0	1	0	3
1	1	0	4
0	0	1	5
1	0	1	6
0	1	1	7
1	1	1	8

节目与开关位置对应表

制作节目卡，只要将写好节后的 EPROM 及外围元件在印板上焊好，不用调试即可使用。

在没有外壳时，节目板也可使用，但要注意方向不能插反，否则将会损坏集成块。



二、任天堂游戏机节目卡的制作

任天堂游戏机节目卡的存贮容量很大，从 24K 到 8M，因此有 A 卡（24K）B 卡，（40K），C 卡（64K），E 卡（80K），F 卡（128K）等之分，但它们的引脚功能及定义是相同的。业余爱好者可用本文介绍的方法动手制作。

节目卡由外壳和节目板组成，外壳除起保护作用外，其外形亦起定向作用，以防止节目卡插反方向。节目板由芯片和印制板组成。为了降低成本，市售大部分卡所用的芯片是软封装的。业余爱好者可以用 EPROM 代替。图示印板图为 64K 以下各种节目卡的通用印板图。以 48K 容量的 C 档卡为例，图中所用集成芯片；Ic_1 为 27256（32K），IC2 为 27128（16K），IC3 为 74LS161。其引脚通过印制板上的 60 根印制线引出。印制板的的引出线与各 IC 的引脚对应关系列于附表。

IC1 引脚	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
节目卡引脚	30	33	6	7	8	9	10	11	12	13	43	42	41	1
功　　能	Vpp	A_{12}	A_7	A_6	A_5	A_4	A_3	A_2	A_1	A_0	D_0	D_1	D_2	Vss

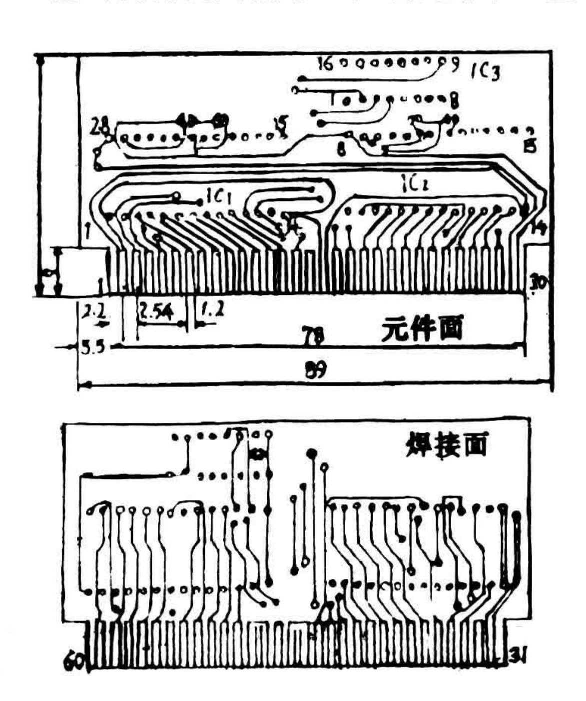
IC1 引脚	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28
节目卡引脚	40	39	38	37	36	1	3	44	2	4	5	34	35	30
功　　能	D_3	D_4	D_5	D_6	D_7CE	A_{10}	OE	A_{11}	A_9	A_8	A_{13}	A_{14}	Vcc	

IC1 引脚	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
节目卡引脚	3031	55	50	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	16
功　　能	Vpp	A_{12}	A_7	A_6	A_5	A_4	A_3	A_2	A_1	A_0	D_0	D_1	D_2	Vss

IC1 引脚	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28
节目卡引脚	29	60	59	58	57	56	53	17	54	52	51		3031	3031
功　　能	D_3	D_4	D_5	D_6	D_7	CE	A_{10}OE	A_{11}	A_9	A_8	Nc	$\overline{PM}$	Vcc	

IC1 和 IC2 固化艰程序和数据后，再与 IC3 一起安装于印板上，不用任何调试即使用。

节目卡插到游戏机节目卡插座后，卡中芯片与主机电路组成完整的系统电路，当主机通电后，CPU 开始运行节目卡中 IC1 的游戏程序，并通过视频处理 PPU 稿取 IC2 中的数据，经过处理后由 PPU 输出复合视频信号，在电视屏幕上显示游戏画面。



游戏卡故障的处理

电视游戏内容丰富、节奏紧张、情节有趣，受到了人们普遍的欢迎。然而由于游戏卡的价格高得吓人，大大限制了电视游戏的普及。更有人咬牙破费几百元，购得卡后玩不几天就发现异常，令人痛心疾首。这些都说明及时、准确地处理游戏卡的故障是十分重要的。本人接触过一些有故障的卡，算是有点经验。今将这点滴经验介绍给大家，望使“任天堂”之友受益。

一、故障的确定

玩电视游戏比看电视复杂，需要电视、游戏机、游戏卡、电源变换器（有时还要有光电枪）同时工作。这其中任一环节有故障，均会导致游戏无法进行。因此在出现问题后，应首先寻找故障发生的环节，只有确认是卡的故障后，才能去处理。

确定故障最简单、迅速的办法是用两个完全一样的节目卡置换对比。如果效果是一好一坏则肯定是后者有问题。如果没有同样两卡，也可选用曾经正常游戏过的两卡，在机是置换对比，一般也可以确定是否卡有故障。

这里特别指出，有许多异常现象，并不真是系统中哪个环节的故障，而是由于“不兼容”造成的。其中以游戏机对卡不兼容为最多。主要现象有：游戏程序不能启动，游戏速度明显变快、变慢并伴有不规则色块、图像横向错位，游戏中过关时暂停后图像、声音定死，图像严重抖动，没有图像等等。

对兼容性要求较高的游戏卡有：1942、1943、1944，成龙过关，F—16 雷鸟号，双截龙等等。并不是一种机器对以上所有卡均不能玩，而是一种机对几个卡不兼容。除原装任天堂游戏外，目前市场上的其它机器，如胜天，小天才、智力宝、家家乐、616 等，均不同程度地存在这个问题。这一问题不易解决。

在确定是否是卡的故障时，应首先考虑不兼容因素。

二、故障处理实例

1. 开焊、虚焊、漏焊。有一“魂斗罗”卡，图像中间隔均匀地有竖间条纹，色彩、图像均正常，程序运动正常，开盒后发现，存贮器有二脚根本未上锡，漏焊。补焊后故

障消灭，又将焊锡很少的几只重新过了一次锡，使之焊牢，此卡使用至今。

2. 插脚不干净。曾有几卡出现无图像，图像不全或混乱等现象。这是脏物使接脚无法接通，造成故障。502 胶薄且透明，不易发现，需借助灯光反射才能看出。用小刀细心清除后，故障消失。由此可知，卡使用一段时间，就应用酒精棉或汽油棉擦去接脚上的脏物，这时一般可以不打开盒，只需用镊子下到槽中处理。

3. 电路板（卡芯）装反。卡盒有正反之分，方向就插不进槽中，而卡芯则无论正反均可插入插座。为避免维修后盖时将卡芯方向搞错，应记住卡芯方向的主要标志（正对推杆或游戏者的面），特点是从左数到 16 线是地线，较粗、向上延伸较长，与多处相连通。只要保证此面在插卡后面对游戏者和推杆，方向就不会错。背面特点是中间四个脚两两相连。方向插错后，外表很难看出，而图像、声音全无，即便是新卡也难避免这种错误。

4. 卡盒尺寸错误。有一绿色兵团卡，播好后可正常游戏，对卡水平方向稍一加力，图像立即混乱或暂停。开盒后，单播卡芯却能一直进行。经细心发现，卡盒的外型尺寸有误。手持卡，面对面，向左转动 90°。可见到卡盒下部处，一侧有一个与取卡推杆斜面相吻合的斜面。这是正确的形状。这样可保证在下播时卡芯接脚与播座有良好接触。取卡时，使卡均匀受力，向上脱离播座。有故障的卡在小台处没有斜面而只是一个平台，使卡下播时，卡的播入深度受到推杆的限位，卡与播座接触不良，稍一受力，即脱离播座，造成故障。用小刀（也可用锉刀）将盒修为前面所说的正确形状故障即消除。

5. 连焊。有一个十合一卡，图像正常，游戏大多正常，而个别节目调不出来。开盒后发现一集成电路的两只引脚连焊，去除后卡即正常。

6. 金属化孔接触不良。一卡游戏正常，水平受力也没有问题，但只要扭动卡芯，图像立即混乱或定死。所有焊点均检不出故障，后推断是金属化孔接触不良，遂把所有金属化孔上锡，并将烙铁停留时间稍稍延长，使两面均可靠上锡，处理后故障消失。

虽然游戏卡会出现这样或那样的故障，但总的说来，其故障率是不高的，真正报废的游戏卡更少。只要注意维护和正确使用，它只会使您快乐，而不会增加烦恼。

第四章　使用与维修

第一节　游戏机的使用

一、正确连接

在阅读游戏机使用说明书后，首先将射频线一端连接在电视机的天线输入端，另一端接在游戏机的射频输出端，再将电源变压器接在电插座内，电源变压器引出的直线电源插头插入游戏机的电源输入插座内，检查连接无误后，再装入游戏卡。

二、正确接卡

游戏卡是以 60 脚接入游戏机卡座内的，因为游戏机与游戏卡的接脚众多，所以接入时如果前后、左右倾斜，图像就不能完全得到显示，因此接卡时需将卡放平，双手按住游戏卡的两端，均匀用力，使其平稳地插入游戏机卡座内，无误后，打开电源开关。这里需要注意的是接卡与打电源开关的顺序，游戏前必须先正确接卡，再打开开关；游戏后，必须先关掉开关，再取卡。

三、调试电视机

首先要看清游戏机说明书中所指明的游戏机发射频道，然后打开电视机。最好选用电视预选器的最后一个标AV字样的选择开关，这个预选器频道是电视机为连接录像机、游戏机的外围连接设备所专门设置的，内部电路中有A、F、C自动增益装置，它可鉴别输入信号的强弱，自动对输入信号进行增益或衰减处理，以实现连接设备相互匹配，使用该预选频道的调谐器，调到图像出现直至声画俱佳为止，即可开始游戏了。

四、使用游戏机的几点注意事项

游戏机是计算机普及到家庭的产物，使用时应注意的事很多，这里提醒游戏者最应注意的几点。①游戏前首先要正确接线，正确接卡，最后才能打开电源开关；②当游戏完毕后，必须首先关掉电源开关，然后才能取下卡带，如果没有关掉开关就取出卡带，那么，游戏机在通电情况下形成开路，极易烧毁主机中的电脑板，望请切记上述正确连接方法和操纵顺序；③另外还需要注意的是，游戏完毕后，不要将各种连接线胡乱盘装到包装盒内，应将各种线拨下，认真盘结收好，特别是手柄操纵线极易损坏，不要窝折。

第二节　维　　修

一、控制线（操纵线）

连接游戏机主机及操纵盒的线就是游戏机的控制线，也叫操纵线，它将控制盒发出的游戏旨令输送到到达主机，以控制游戏进行。控制线内部是由五根或六根颜色不同导线组成，而每一根导线一般仅有4～7根铜丝，所以极易损坏，故障最多，这五根线功能分别是：

电源线：当此线断路时，控制盒便不再起作用，游戏不能开始。

地线：当此线断开时START键便无作用，按A、B键，游戏开始，再按就暂停，游戏失去控制，

其它三根线：当这三根线断路时，一开机就会出现游戏马上自动开始，控制物自动攻击或跳跃，方向键失灵等问题。

上述故障出现，即可查明为控制线损坏，此时最好是更换新线，最简单的方法是：打开控制盒，将控制线留下一段，其余的线剪掉，将新旧色线对照，五根导线依次更换，必须注意不要搭焊、虚焊，检查无误后，装好。如将色线次序搞混，可查IC引出脚来指定次序。

二、导电橡胶

所谓导电橡胶，就是在像胶生料中渗入导电的纯碳粉铸成橡胶件，在游戏机主副控制盒中使用了七片导电橡胶，一般其寿命为几百到几十万次，但由于在游戏中游戏者随游戏节目的紧张、激烈的情节，频繁按动控制盒上的导电橡胶，这样游戏者手上所带的油污及汗水，再加上控制盒内电路板制造工艺中所使用的阻焊剂等诸多因素会慢慢使其腐蚀，从而造成导电橡胶过早地失效、老化、断裂。我们所使用的导电橡胶一般电阻为几十欧姆左右，如果电阻大于100欧姆，那么，这时的导电橡胶就需要更换了。更换的方法是：首先需折开游戏机失灵的控制盒，然后取下旧的导电橡胶，把新的导电橡胶对准控制盒上的定位孔，将新的导电橡胶安装好，再用无水酒精洗一下控制盒上的各个触点，检查无误后，即可扣上控制盒的底盖，这样就换上新的导电橡胶了。

三、射频线

射频线损坏的现象有①由于射频线短路而造成游戏机图像模糊，电视机上满屏雪花，并随之伴有很大的噪声；②由于射频线开端而造成游戏机根本没有图像和声音；③另外，射频线损坏还表现为：声音不好，且图像有许多网纹。

当射频线出现短路或开路时，一般是因为射频线的插处经常拨、插、使其内部导线相连或断开，与游戏机配套出售的射频线两端插头是橡塑经模压而成的，维修时旧的插头一般不能再用，需购一只新的插头替下，参照更换内外芯方法换上新插头即可。安装好新插头后，要用万用表检查一下，无误后再使用。另外，如出现第三种故障现象就需要更换新的射频线，这是由于射频线内部导线的绝缘材料的老化或质量问题引起的，所

以修复的可能性极小。

四、电源

由 220 伏特交流电，经过变压线圈的变压和四只二极管搭成的桥式电路的整流，再经过电解电容滤波后，转变为 12 伏特、850 毫安的直流电，供游戏机使用。如果稳压电源的电压输出不正常，就会损坏游戏机内的元器件，所有在使用时要十分小心，尽量避免摔砸；另外，稳压电源内导线的播头处极容易断裂、所以在插、拨时，要捏住插头处，检查一下电压输出是否正常，注意测量时将红表笔接在插头内芯，将黑表笔接在表皮；如果发现无电源输出或不足 10 伏特电压时，可打开稳压电源的盖子进行如下检查：

（1）用万用表阻档的 100 欧姆档，测量初级圈和次级圈是否分别导通，如导通，证明变压圈完好，可进行下步检查。

（2）用同样方法检测连接线是否损坏，如发现连线不能导通时，就需要更换新的连线了。请注意更换时，插头内芯接正级，插头外皮接负级。

（3）如上述两种情况都完好时，就需要更换二级管和电解电容了，更换时，一定要按其原有的型号或性能相同的代用，切不可乱用。一般二极管为 IN4001 的耐压为 100 伏特，电源 1 安培，电解电容 CD003 的耐压为 16 伏特，电容量为 1000 微法。

五、常见故障及原因分析

目前市场上“任天堂”。类家庭电脑游戏机来路不一，电路设计差别很大，为进一步研讨维修技术，我们以 TM 型家庭电脑游戏机为例，用图表的形式分析一下常见的几种故障原因，虽不能对所有机型都适用，但可以给大家一些启发。

故障现象	故障元件	特征
无图像、荧屏上的一方块	集成块 ICI（4011），IC2（6116），IC（74HC139）IC6（PPU）、IC7（PPU）块不良	
	XT_1（21 晶体）坏	示波器观察 IC_7(CPU)第 29 脚无正弥波用频率计测 XT_1 频率，无 21、47727 振荡频率
	Q_5（晶体管 945）短路或断路	
	电容 C_{14}（51PF）短路或断路	
	电解（C_{12}（1uF）短路	
	电容 C_{12}（15pF）、C_{19}（51pF）短路或断路	示波器观察第脚为低电平
	复位键 SW_3 短路	
无图像，有光栅	集成块 IC_6（PPU）不良，装在 IC_6（PPU）第 40 脚与 +5V 电源上的调试二极管短路或断路	

故障现象	故障元件	特征
无图像，有声音（以凤凰卡为例）	(Q_6晶体管 733)、Q_7（945）短路或断路 电 R_{14}（2. 2KQ)、 R_{15}（200Ω）变值	
（金牌玛莉卡）无图像	集成块 IC_6（PPU)、IC_7（CPU）不良、IC_2（6116）第21虚焊。	
（脱狱卡）无图像或延迟	集成块 IC_2（74HC139）译码器性能不佳	
游戏卡选择开关不(SW1)接地时无图像	集成块（IC_1（44011）不良	
	涤纶电容 C_{13}（1uF）短路	
	D_3（二级管）击穿	
无信号	AAA	
	三端集成稳压块 7805 短路，电源稳压二级管击穿	此时无主电源+5V电压
信号弱（画面不够清晰或有网纹）	耦合电容C1(100pF)、C2(56pF)、C3(47pF)短路或断路	
	D1、D2(二极管)断路	
	射频电缆线插座，插头松或电缆线断线开焊。	
信号弱（画面不够清晰或有网纹）	耦合电容 C_1(100PF)、C_2(56pF)、或 C_3(47pF)容量不足	
	电解 C_6(447uF)性能差	
	射频电缆线接触不良	
无彩色	集成块 IC_6(PPU)不良	示波器观察IC6PPU）第18脚无正弦波
	XT_2(26 晶体)坏	
	电容 C_{30}(50P)、C_{31}(15pF)、C_{32}、 (50pF)C_{33}(36pF)短路或断路	
彩色淡	集成块 IC_6(PPU)不良电容 C_{30}(50pF)、C_{31}(15pF)、C_{32}(50pF)容量不够	

故障现象	故障元件	特征
彩条	集成 IC_6(PPU)与 40 脚座接触不良	
	XT_2(26 晶体)坏	此时 XT_2 频率不准
	电容 C_{33}(15PF)断路	
无声	集成块 IC_8(368)IC_7(CPU)不良	C_3 是伴音中 6.5MHZ 的振荡线圈，此时 L_3 无频率
	Q_2(晶体管 3904)短路或断路、电容 C_7、C_8(820pF)断路	
	电解 C_{38}(1uF)断路	
	电容 C_{23}(0.1uF)断路	
声音轻或声音不正常	集成块 IC_7(CPU)、IC_8(368)不良。 电阻 R_{19}(100Ω)。 R_{20}(100Ω)、R_{25}(10KΩ)R_{20}(10KΩ)变值	
交流声	伴音调试电阻 R_7(9.1KΩ)、R_3(3.3KΩ)虚焊	
图乱	集成块 IC_3(6116)。IC_5(373)、IC_8(369)不良	
	位于 IC_6 第 29 脚与接地的电容(1000pF)短路	
	Q_7(晶体管 956)短路	
图像闪	集成块 IC_1(4011)不良 涤纶电容 C_{13}(0.1uF)性能差	
自动暂停	集成块 IC_7(CPU)IC_4(741IC1138)不良	
图像来了后马上没有	三端集成稳压块 7805 块	此时电源压小于+5V
复位键无作用	复位键 SW_3 坏电 C_{34}(1oF)断路	
黑白电视图像偏淡、彩色电视图像颜色呈深蓝	电解 C10(10uF)短路	
按一键选择 SELECT 动键 START 无作用	在控制板操纵电缆五芯线不通	
	启选择键、启动键导电橡胶磨损	
	集成块 IC_{102}(4021)坏 集成块 IC_8(368)坏	

故障现象	故障元件	特征
按上、下、左、右键无作用	控制板操纵电，线不通集成块 IC_{102}、IC_{202}（4021）坏	
按A、B、A连发、B边发各键，其中一个键无作用	集成 IC_{101}、IC_{201}（555）不良	
	电阻 R_{101}（100KΩ）R_{101}（2. 2MΩ）变值	
	电容 C_{201}（0. 022uF）短路或断路	
	导电橡胶磨损	
45°键无作用	导电橡胶磨损	
	方向键装配不好	

616电视游戏机故障检修二十三例

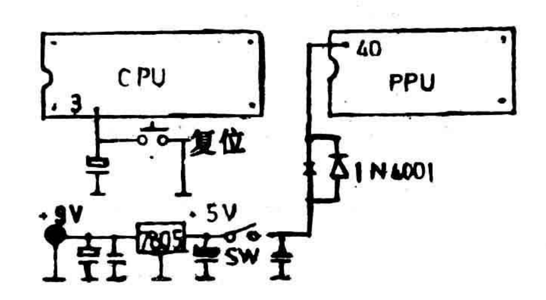
例一　故障现象：开机后游戏画面不稳定，不断左右扭动。

分析与检修：从该故障现象分析，它与电视机、游戏卡都有关。所以首先检查了电视机，工作正常，同时换用另一盒游戏卡试机，故障依然存在，证明问题在主机内部。拆机检查稳压集成块的输出电压正常为＋5V，继而测各集成块的电源端电压，此时却发现电压均在＋385V～4. 5V间无规律波动。如此大幅度的电压变化已超出集成块的要求范围，势必造成工作不正常。从电路图可看出，稳压输出的＋5V电压只经过电源开关SW后即加至各集成块。测SW进端电压稳定，而出端电压却不断波动，为此判定SW开关接触不良。拆下开关修理，果然触点有严重药毛。经过处理后装上，电压恢复稳定，上述故障排除。

例二、故障现象：游戏进行中画面突然消灭，电视机出现满屏浅绿色。

分析与检修：在故障出现后，发现利用按一复位键和关掉再开的方法均能使游戏重新从头开始。根据此现象分析(参见电路图)，按下复位键实际上是使CPU集成块清零端第3脚接地，进行手动清零。而关断电源再亦是通过接在第3脚的电容C的充放电特性自动清零。既然这两种方式都能恢复正常游戏，必然出现在CPU与清零电路有关部分。查电容C为1uF正常，印刷板也未发现异常。接着对付清零电压进行监测，发现故障出现时该电压由＋5V有一下降摆动，但很快又恢复正常。抓住这一现象对电源进行检查，当摇动＋9V输入插头座J时，电压瞬间下跌，故障亦正是这时发生。试分析当插座接触不良瞬间电压中断，造成CPU的正常工作信息丢失，虽然电源立刻又接通，但CPU只能从头开始执行程序。由于电源消失时间太短，CPU清零端电容C上充有的电来不及释放完又被充上，不能完成一个自动清零过程，所在游戏不会自动从头开始，而处于停止状态。有待于按下复位键或关断电源再开来重新启动游戏。后对插座J检查，发现其负极端到印

刷板上的焊接是虚焊，造成接触不良。经清理补焊后，故障排除。



例三、故障现象：开机约半小时后，游戏画面“定格”，屏幕上出现一些不规则的花纹图案。

分析与检修：由于机子能正常工作一段时间，估计故障与元件升温有关。再则故障时画面上会出现花纹图案，故不怀疑操作盘，而是由主机内部引起。在故障出现时拆机检修，用手测温度发现只有稳压块和PPC集成块温度最高，其它集成块、元件温度都低。此时测+5V电压正常，则怀疑PPC集成块有问题，用棉球蘸酒精对PPU进行冷却观察，曾出现过短暂图像正常现象，因此判断PPU集成块质量较差功耗大发热引起工作不正常。由于该集成块价格昂贵且不易买到，加之本机此集成块尚未完全损坏，可采取降低温升措施恢复其正常工作。分析到PPU集成块应为CMOS大规模集成电路，对工作电源的要求并不严格。这样适当降低其工作电压，即可大大降低温升。为此在通往PPU电源端第40脚的线路中串入一整流二极管（见电路图中打×处），利用二极管的正向压降使其工作电压由+5V降为+4．3V；改接后开机，图像一直正常，已能满足游戏的实际要求。

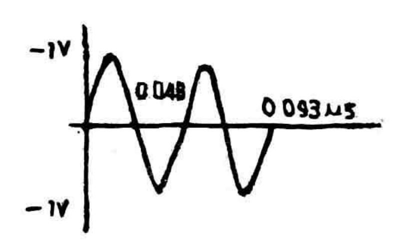
例四、故障现象：对绝大多数节目卡，单人玩时（操纵控制盒Ⅰ）游戏均正常。但选择双人玩时控制盒Ⅰ失控，屏幕上代表游戏者的人物等不受游戏者控制，自行其行。另外还出现对某节目卡（如超级玛莉）因不能启动而无法进行游戏。由于这种故障波浪及控制盒Ⅰ，所以检修时应先对其进行检查。

分析与检修：打开主机后盖，控制盒Ⅰ的接线插头（有六根引线的那只）拨出。插上节目卡试机，看故障是否消除（游戏人物等静止不动，控制盒Ⅰ仍可正常操作），则断定是该控制盒故障。一般来说，控制盒中电子元件损坏的可能性小。而多芯电缆线由于使用和芯线较细则容易出现内部断线。所以应先检查六芯线。如各条芯线无断线再进一步检查、更换其它元件还不迟。

经检查发现六芯线中蓝色那条引线内部断落。这时可换一条新六芯线也可以应急修复，控制盒Ⅰ的六芯线中棕色的一根是空着没有用，在控制盒的印制电路上可以看到（有些机种有用）。先检查这根线是否导通，若正常就可以利用。（1）将棕色和蓝色的线头从六芯插头上取下。方法是用大头针等稍用力压住该引线插头处的小金属片，同时将该引线芯头上拨出。（2）将色线的小插头插入原蓝色线的插孔中，蓝色线空着不同。（3）在控制盒Ⅰ的印制电路板上将棕色线焊处与蓝色导线焊接。即告完成。

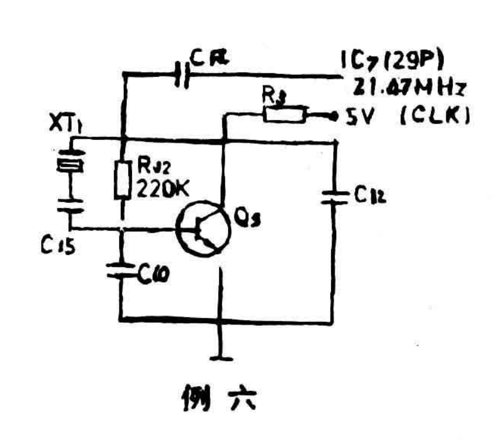
例五　故障现象：开机后，电视机无图像，游戏机电源开关，电视机显示无任何变化。分析与检修：应分析游戏机的电源部分，检查J2播座的+9V电源电压，发现该电压

正常，再检查集成稳压块IC10（7805）的输出端＋5V工作电压，发现无工作电压，至此，确定是集成稳压块IC10（7805）损坏所致。调换新件后，再测试＋5V工作电压恢复正常，最后开机试用，游戏机恢复正常工作。

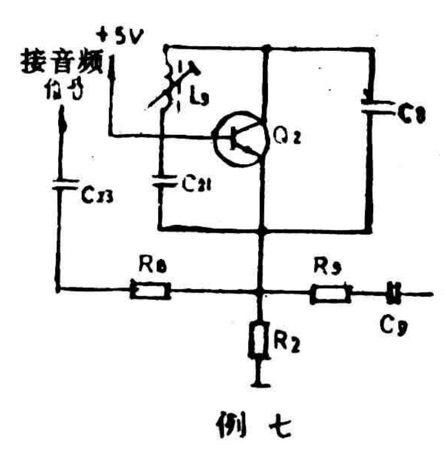


例六　故障现象：开机后，电视机只显示网状细彩条图象，按下复位键也没有游戏图像显示，无法正常使用。

分析与检修：根据现象分析，这种故障联系的元件比较多，要一部分、一部分地检查。首先检查电源部分，＋5V电源电压经检查正常；再检查射频头，没有发现异常现象，在C23一端输入音频信号、在C10一端输入视频信号，经检查射频输出正常，可以转换视频信号和伴音信号；最后检查游戏机的电源部分，再根据现象分析，可能是IC6（PPU）和IC7（CPU）有故障所致。笔者首先使用示波器测量IC6（PPU）的CLK信号（18脚）和IC7（CPU）的CLK信号正常，但IC7（CPU）的CLK信号产生电路进行检查，再用示波器测量晶振XT1两端，都没有CLK信号，正常波形图见1。如没有示波器，可用万能表测量，测量晶体管Q5的B、E、C极，结果是B极：－1.2M；E极：V；C极；4.9V，正常值是B极：0.6V、E极：0V；C极：2.8V。这说明IC7中央处理器（CPU）的CLK信号产生电路有故障，电路图和集成电路各脚及晶体管置电压见图2及附表。用万能表对其电路元件进行测量，发现R12阻值已经变成无穷大，而原电阻是220K。调换新电阻后，测量Q5的B、E、C极电压，都恢复正常，重新开机，游戏机恢复正常工作。对于这类故障，不要一开始就怀疑二快主要集成块有问题，应注意外围元件和关键控制信号。笔者利用该方法，修复好数台616型电视游戏机，且使用效果良好，没有再发生同样故障。



例六



例七

表 1　IC_6（PPU）集成电路各脚电压表

脚码	正常值（V）	故障值（V）	脚码	正常（V）	故障（V）	备注
1	4.8	5.00	21	0.38	0.38	电压值是用 DT－830 数字万用表测量的
2	4.96	4.96	22	4.95	4.95	
3	0.02	0	23	4.56	5.00	
4	0.02	4.96	24	1.99	4.34	
5	0.05	4.95	25	1.34	4.47	
6	0.06	4.96	26	0.04	5.00	
7	0.03	4.96	27	1.11	0.04	
8	4.96	4.96	28	0.44	5.00	
9	4.96	4.96	29	1.29	0.04	
10	4.76	5.00	30	1.31	4.33	
11	4.78	0.05	31	0.67	0.04	
12	4.76	0.05	32	0.68	4.35	
13	4.96	4.96	33	0.58	0.04	
14	0	0	34	0.49	4.35	
15	0	0	35	0.67	4.35	
16	0	0	36	0.66	0.05	
17	0	0	37	1.46	4.35	
18	0.98	1.36	38	0.68	4.36	
19	4.95	4.96	39	0.74	0.05	
20	0	0	40	4.04	4.05	

例七故障现象：开机后，电视机可以显示正常的游戏图像，但无伴音，而电视机无问题。

分析与检修：根据现象分析，游戏机的伴音系统部分有故障。首先调整 L3，但仍然无伴音。然后用示波器，测量 C23 两端，结果有音频信号，这就说明了射频头的伴音变换部分有故障。用万用表测量晶体管 Q2 的 B、C、E 极电压，结果 B 极：+4.96V，C 极：4.96V，E 极：0V，这就说明 Q2 没有导通工作，关机测量发量 Q2 已经损坏，用晶体管（9013）调换了 Q2 后，伴音恢复正常。再调整 L3 使伴音恢复宏亮清晰，伴音部分的电路图和晶体管的偏置电压见图 3 及附表。

表 2　Q2.Q5 晶体管各脚电压值表

	Q2		Q5	
	正常值(V)	故障值(V)	正常值(V)	故障(V)
基极(B)	5	5	0.6	−1.2
发射极(E)	4.54	0	0	0
集电极(C)	4.95	4.9	2.8	4.9

注：电压值是用 DT—830 数字万用表测量。

通过上述的维修，笔者认为对 616 型电视机游戏或类似的游戏机应注意外围的阻容元件和晶体管，而集成块却很少损坏，不然容易走弯路，无法排除故障。

表 3　IC7（CPU）集成电路各脚电压表

脚码	正常值（V）	故障值（V）	脚码	正常值（V）	故障值（V）	备注
1	0	0	21	4. 96	4. 97	电压值是用 DT－830 数字万用表测量的
2	0. 12	0. 12	22	4. 96	4. 96	
3	4. 92	4. 92	23	0. 03	4. 96	
4	5. 00	0. 04	24	0. 05	4. 97	
5	5. 00	0. 04	25	0. 05	4. 96	
6	5. 00	5. 00	26	0. 02	0. 96	
7	5. 00	0. 04	27	0. 02	0. 00	
8	5. 00	0. 05	28	4. 96	4. 96	
9	5. 00	0. 05	29	4. 96	0. 19	
10	5. 00	0. 04	30	0. 00	0. 00	
11	4. 88	0. 04	31	2. 6	4. 75	
12	4. 8	5. 00	32	4. 95	4. 96	
13	4. 8	0. 04	33	4. 96	4. 95	
14	4. 76	5. 00	34	4. 6	5. 00	
15	4. 73	0. 03	35	4. 42	4. 74	
16	4. 78	0. 03	36	4. 40	4. 73	
17	4. 47	0. 03	37	0. 05	0. 05	
18	4. 48	0. 03	38	0. 05	0. 05	
19	4. 46	0. 03	39	0. 05	0. 06	
20	0	0	40	4. 96	4. 96	

例八　故障现象：任天堂游戏机常在玩时出现自动暂停，对时画面静止不动，控制盒按键控制失效。不断摇晃控制盒故障又会消失，严重时不管怎样晃动，故障依然如故。游戏每当有趣激烈时，控制盒在手中不停的摇动，使控制盒与主机的连接电缆经常扭允、拉扯。时间一长，易使连接电缆内电线在控制盒内接口处拉断，因有外层橡皮包住，断头时断时接，出现上述故障现象。

分析与检修：维修时将控制盒打开，测量印刷版上按键开关两端电压都低于正常值（正常值 4.5 伏）。用万用表检查很容易判断确实是电缆内那根电线断了。一般断头都在控制盒接口处，只要将控制线齐控制盒根部剪掉，再焊接还原，故障大多可以排除。如此处理几次后，电缆就显得太短了，不便游戏，这时应换上一条新电缆，游戏机就又灵巧如初了。

例九　故障现象：有光栅无图像

分析与检修：有一部分游戏机的主电路（CPU、PPU、RAM）在主板上，两电视同步信号产生、射频调制器、电源装在另一块小板上。这类机器容易发生的故障是主板与小板之间的联线接触不良。尤其是一些初期的兼容机，联线不从板上作好的规定位置引出，而直接引自 PPU 集成电路的图象输出脚，联线往往是从板背面跨过去的。因为机器后盖的凸起（在盖好后从外面看是凹进去的槽）部分恰好压在游戏卡插座背面，联线从这里过去的空隙非常小，因此常由于插拨节目卡而将连线压断。造成调制器输入信号只有同步信号而没有图像信号。这类机器只有同步信号而没有图像信号。这类机器只要找到联线故障的点，故障是容易排除的。

例十　故障现象：彩色时有时无

分析与检修：此种故障的原因是类似的，都出于彩色编码振荡器的，都是由于彩色

编码振荡器（4.43MHz 或其整数倍）晶振质量不良，频率偏差较大造成。由于频率偏差而造成的故障还有图像滚动，行扭等，可用换晶振、串/并联电容等方法试一试。

例十一　故障现象：伴音正常，画面所控人物有一个能正常游戏，而另一个不能进行，只有一开枪动作。

分析与检修：开机后按动控制盒Ⅰ能正常游戏，把控制盒Ⅱ引线部分变动后播在控制器Ⅰ的插头上，游戏也能正常进行，因此判断是游戏机控制器Ⅱ的接口电路部分损坏，换 74HC368 后，故障排除。

例十二　故障现象：无伴音，图像全绿。

分析与检修：根据故障现象判断图像处理器 PPU6528P 没有损坏，故障出在 CPU6527P 电路中。用示波器检查 6527P㉙脚，无对钟脉冲波型。检查时钟电命，发现晶体 X1（21.47727M）损坏，换新后故障排除。

例十三　故障现象：一是操纵盒在使用中，随机地出现暂停键失去作用，而游戏却经常自动暂停，过一会儿又会自动继续运行。检查发现往往是由于操纵盒的时钟线（绿线）接触不良。重新焊接（有时需将连线不良部分重新焊接）后一般可以解决问题。

二是使用半小时后出现横纹，与音频信号有关。这往往是由于芯片质量不良，使用时间稍长过热引起。解决的办法是在稳压块输出与主机连接之间串一个整流二级管降一点电压，一般能解决。

例十四：个别的游戏机使用时交流声比较大。

分析与检修：因是伴音频率调得不准。需要将调制部分（屏蔽盒）拆下来，在背面有调整伴音的孔，接好后开机适当微调即可。

例十五　故障现象：开机后屏幕虽无图像，但有轻微的伴有杂音的节目伴音。

分析与检修：检查游戏卡带，Ⅰ、Ⅱ控制盒和信号运输线均无故障。打开游戏机主机检查，发现 TV/VHF 插孔座（调制后的全电视信号输出插孔座）两脚短路。修复后游戏面恢复正常。

一般游戏结束均要拔去电源和与电视机联线的信号传输线。正确的拔信号传输应是直接向外拨而不能旋转向外拨。如果旋转向外拉，就很有可能把播孔座与主电路板联接的一脚拧断而与另一脚搭上短路，造成上述故障。

例十六　故障现象：开机后图像上有两条水平干扰带，伴音中有严重的交流声。

分析与检修：首先用万用表直流 10V 挡测整流器电压为 9V，正常。测机内稳压电路 IC7805 输出端 5V 直流电压，不稳定。把 7805 换新开机，干扰带已去除，伴音仍有交流声。用小起子调整 6.5M 伴音振荡线圈芯后，伴音恢复正常。

例十七　故障现象：开机后半小时左右，画面出现严重抖晃，直至图象消失。

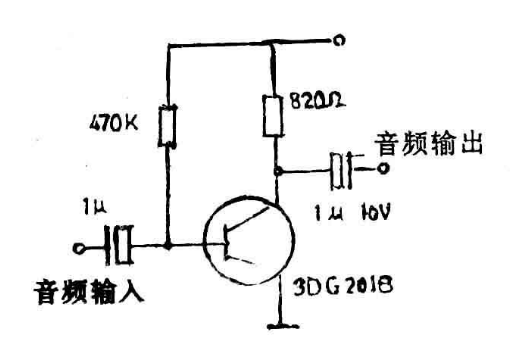
分析与检修：打开机壳后，试机。发现 3805 稳压电源非常烫，电视信号编码集成电路 AN5060 也发烫。认为是由于集成电路质量不良，功耗太大，工作时间稍长，温度升得很高，引起集成电路内部一些电路的混乱。

判断故障后，在电路板上找到一条通向 AN5060V 的线，切断后串上一只 4Ω 电阻，并在原 7805 稳压块外又并联一只 7805，减轻原稳压电源的负担。这样处理后，长时间使用集成电路也不发热，故障消除。

此方法的副作用是场频降低，游戏速度略下降。

例十八　故障现象：开机后没有图像，屏幕一片蓝色。

分析与检修：解决方法和思路：本人先打开机壳，检查线路板没有发现异常现象。然后测量中心处理器（CPU）集成块，各脚电压值均正常。图像处理器（CPU）各脚电压值也未见异常。无意识地拍了拍复位开关，结果图像出来了。再按一下复位开关又不见图像。此时测量复位开关之间电阻，发现此开关一直处于常闭状态，所以等于短路了。因此没有图像。重新换一复位开关，故障排除。此类故障发生率低，但碰到这类事情，大家就须注意，以免引起误判。



例十九　故障现象：开机后图像及控制限器部分正常，无伴音信号。

分析与检修：联机后，接通电源，把电视机音量开至最大，仍无伴音信号，用镊子沿伴音线路结构关点逐一碰触，碰游戏卡插座接脚，有交流声，碰 74HC368 的⑭脚无交流声，再碰⑬脚有交流声，故判断为该订成电路损坏。由于此 IC 只是伴音一路损坏，所以采取外接放大电路解决，电路如图，接好后开机，伴音恢复正常。

例二十　故障现象：维修游戏机时，常常发现控制盒的按键失灵。

分析与检修：开机检查，导线和机子都无故障，用电表测导电橡胶发现电阻大，有的已不导电。简便易行的办法是：

找一张香烟盒上的锡纸（纸和锡箔粘的紧一点的好）用剪子按导电胶的大小剪一块，用 502 胶或万能胶接一点在锡箔的纸面上，再粘到不导电的橡胶上。待干后装回即可使用。修复后，导电性能很好，而且对线路板和橡胶没有伤害。

如遇有导电胶触点裙边破裂，可以利用计算器、电子琴的导电胶剪成单个圆片替换在损坏位置即可。

例二十一　故障现象：有些任天堂游戏机的方向按键灵敏度很高，稍一按偏操纵键画面就改变。例如：玩魂斗罗、绿色兵团等游戏卡时，所操纵画面的人物，刚一卧倒，又会马上站立。常出现这种情况，游戏便不能继续玩下去，这时可采取用下面的方法解决。

分析与检修：打开Ⅰ、Ⅱ控制盒后盖，可看到方向键下面有四个印刷版触点。用透明壁料胶剪成十字型。贴在控制键印刷板的中间，使触点遮挡一部分，这样便可消除上述现象。若灵敏度还高，可增加壁料带层数，直至合适为止。用透明壁料带最为理想，用其它材料粘贴，长时间玩后往往会有粘物质溢出，影响触点的可靠接触。

例二十二　故障现象：家庭游戏机的节目中，以紧张激烈的战斗类游戏居多。游戏

者在操纵时动作幅度较大，尤其是孩子们游戏时甚至手舞足蹈。使用日久，操纵盒与游戏机主体的联线很容易接触不良。最容易发生故障的位置，是操纵盒的出线部。要注意的是，有时联线断时通会造成游戏节目的误动作，往往会增加判断故障的难度。因此，若游戏机出现有图像但不能操纵，或非自演示状态下的自动启动运行，以及操纵方向与运动方向不一致等。

分析与检修：可首先考虑是操纵联线的故障。测量每根联线的电阻，只要电阻不为零就有接触不良现象。修理时要将损坏部分剪断后重接。

例二十三　故障现象：打第二代魂斗罗等卡时都正常，打第一代魂斗罗赤色要塞等卡时，一开机，不动操纵盒，就自选择、自启动，操纵盒上的“SELECT”、“ETART”键失控。单打过程中，不操纵时经常暂停又启动，启动了又暂停，双打时正常。

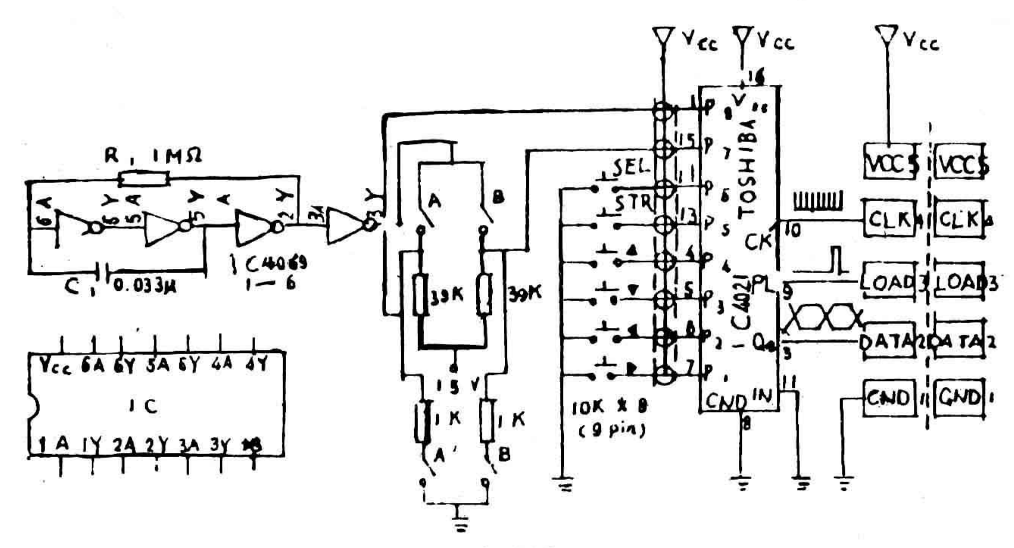
分析与检修：检查操纵盒连线未见异常。拨下第二操纵接线插头，故障消失、断定第二操纵盒故障。检查线路板及连线和元器件，都完好，试换 GD4201B，故障排除。因手中没有型号的集成电路，试改动一下线路，将 GD4021B 的 13、14 脚和 16 脚连接起来（即电源正极）故障消除，且至今未见异常。

“小天才”电视游戏机故障检修二例

电视游戏机易损件较多，特别是两个控制盒上的各个开关按键均为易损件，时间一长就难免出故障。目前各大城市游戏机修理点收费太高，一般开机修理一次手续费至少 20 元，所换材料费还要另算，这实在是不太合算/笔者就曾遇到一则小故障，修理店修理要价 50 元，要价高，逼得自己动手修理，结果只化了一毛五分，问题就得到圆满解决，现就这出故障的修理经验介绍给大家，供广大持机者参考。

例一故障现象：控制盒连发键失效无论是玩采蘑菇还是玩魂斗罗，按红键一次只能了一弹，若手一直按着不放，就不能再发弹了，致使游戏无法进行。

检修：打开该控制盒的固紧螺丝，您可以看到数只电阻电容及以两块集成电路。其电路图与 IQ－301 小天才略有区别（见图）。图中取消了 IQ－301 滑动式速度选择开关 K，而将原滑动开关改成两组攻击速度不同的按键 A、B（红）和 A′、B′（黑），红色的两个为高速（连发），黑色的两个为低速（单发）。从而使游戏者在整个游戏过程中，不必手忙脚乱地拨动速度选择开关改变其攻击速度，只要分别按红键和黑键，即可产生不同进攻速度和方式，使游戏者的操作更加潇洒自如。



控制盒电路图

图中CMOS集成电路4069为一高速六反相器，它与C1和R1组成一斯密特振荡电路，产生一个频率较高的脉冲信号源，该信号通过A、B（红键）的控制。接到CMOS集成电路4021并入串出移位寄存器P_8、P_7端。当A或B键任一个按下接通时，P_8或P_7将获得一高频脉冲信号，该信号经4021送至机接经典处理器1/O电路，从而产生一个较高的攻击速度（即连发）。反之，当A、B断开，A′或B′接通时，P_8或P_7为一低平，相当于接地，此时将产生一个较低的攻击速度（即单发）。

笔者所遇的故障为不能连发，显然是由于控制盒中的4069和C_1、R_1组成的斯密特振荡器出了故障，即振荡信号中断或电路停振。此时可用万用表I×100挡检查4069是否有击穿或短路现象（一般来说，若无特殊情况，该集成电路不易损坏），电容C_1或电阻R_1是否有断路或失效现象。结果用万用表查出电容C_1的漏电阻只有1KΩ左右正常值应为200KΩ以上），即已严重失效。此时用一只国产瓷介电容0833μF换上，控制器即刻恢复正常。修理中全部费用仅花费了1毛5分钱。

最后请爱好者们注意：在修理过程中由于该部分离CMOS集成电路很近，故尽可能使用内热式电烙铁焊接，或在焊接时拔下电源插头，以免烙铁表面感应电流击穿集成电路造成损失。

例二故障现象：游戏机接通后，电视画面中多了一些不该出现的画面。

检修：操纵游戏机，整个游戏过程可以正常进行，画面没有破碎现象，因此可以判断PPU没有损坏。由于画面能够正常移动，而且出现了不该出现的画面，可以判定是CPU内部数据总线口出了问题。CPU芯片内部不能维修，只好换新后开机一切恢复正常。CPU型号为6527P。

智力宝游戏机故障检修二例

例一故障现象：一台智力宝游戏机，开机后图像伴音正常，画面中人物，不受控制，只向下方移动。选为双打时，只能一个可以控制。

分析与检修：根据故障现象判断为控制电路故障。打开 I 、**I** 控制盒，检修方向按钮键下面的触点，没有发现粘联现象，拨去控制器 **I** 联接播头，控制器 I 能正常操纵游戏机。因此判断是控制器 **I** 损坏，更换其中 4021B 后，两只控制盒均能正常操纵游戏机。

例二故障现象：开机后按 A 键盒上的启动键（STR）不能启动。只有选择键（SEL）起作用，其它控制键全部不起作用，致使整台游戏机无法使用。

分析与检修：首先从最容易发生故障的地方查找：1. 导电橡胶有无问题。2. A 控制盒 CMOS 集成电路 4021③脚至主机电缆有无接触不良。3. 控制盒印刷电路板有无问题，有时控制盒印刷电路板脚脏污也会发生开关失控现象。经过仔细检查，确定上几方面均无问题。

分析电路原理图得知：A 控制盒上的 P1～P3（IC4021①⑮⑭⑬④⑤⑦⑥脚）开关信号都经 4021 的③脚输出送入经典处理关 I/O 电路，达到控制游戏的目的。

开机测 IC4021③脚电压，按选择键③脚电压有变化，按启动键③电压无变化，检查启动键信号输入脚（⑬脚）无虚焊现象。至此推断可能是 IC4021 内部损坏，需更换。因无处购买 IC4021，所以考虑用其它办法修复，经观察发现 A 控制盒和 B 控制盒使用是一样的 IC4021 集成块，而 B 控制盒无选择、启动键，⑬⑭脚闲置，如果将 A、B 控制盒的 IC4021 互相更换是不是可以修复，经过慎重考虑，认为不妨一试。

小心拆下两块 IC4021（拆装时烙铁烧热断电为好，以防不测）。用万表电阻挡测 A 控制盒上的⑬脚、③脚之间的电阻为无穷大，而 B 控制盒上的⑬脚、③脚电阻约 10000Ω 左右。至此确定 A 控制盒 IC4021 内部断路，启动信号送不出去。

将两块 IC4021 对换焊好，仔细全面检查后通电开机，游戏功能全部恢复。据此推断如果 A 控制盒的选择键至③脚内部断路也可以此法一试。

光电枪原理及维修

电视屏幕上的图案经光学透镜会聚在 TR_1 上，TR_1 输出信号经 IC_{1-1}、IC_{1-2}组成的放大比较电路和 IC_{1-3}、IC_{1-4}、组的正脉冲输出电路进行模/数转换，然后送入主机。当扣动板机时，电脑即检测到屏幕信号进行处理，得到坐标位置，并将射击图案（开花、车船爆炸等）通过显示电路送到屏幕，产生逼真的画面效果。

常见故障：1. 扣动板机，没有射击声、画面上无射击效果。

原因：板机不良，插头未插好，手枪引出电缆断线。

2. 扣动板机，有

常见故障：1. 扣动板机、没有射击声、画面上无射击效果。

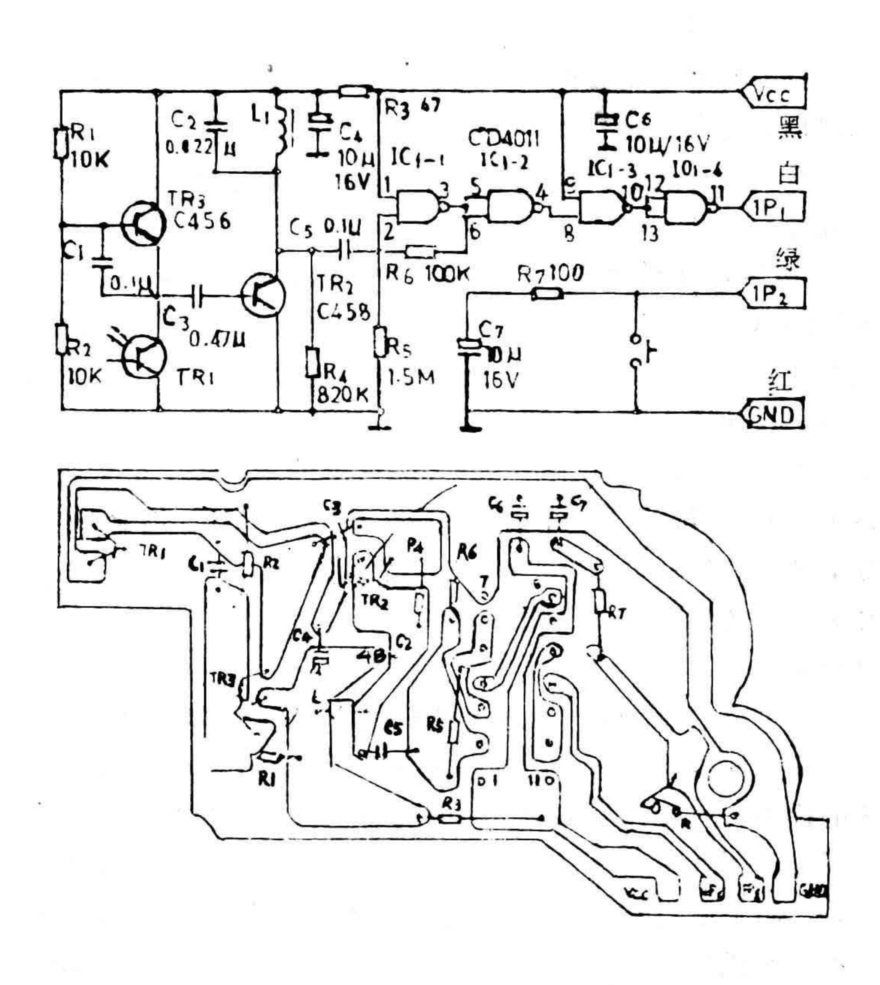
原因：板机不良，插头未插好，手枪引出电缆断线。

2. 扣动板机，有射击声，画面上无射击效果。

原因：手枪线路板 Vcc 端无电压；放大级失常；CD4021 失效，电感断线较常见。

3. 扳机扣打，电视没有爆炸声，或要过十几秒钟才有爆炸声，以及不扣扳机也有爆炸声。

原因：手枪引出电缆内铜芯断，游戏时手枪随游戏者移动，电缆芯线处于似通非通状态，断线处一般在手枪柄引出位置，剪除断线重新焊好即可。



袖珍电子游戏器维修实例

手持式电子游戏器的常见故障现象显示紊乱，不能正常游戏。但只要懂得一点电子基础知识，可试试自己维修。下面有三例，仅参考。

（1）显示屏出现无规则的闪烁，时好时坏，怀疑是电池失效，更换电池仍是如此，仔细观察发现电池室边上触点簧片弹性改小接触不好，用镊子把簧片增大角度后再开机，一切正常。

（2）显示屏出现无规则的闪烁，数字出现缺划，不能正常使用。怀疑电压下跌，电池失效，更新电池也不能排除。拆开线路板，发现很多水珠，据了解用户将该机与热点心一起放在包内，使之受潮。用酒精擦去水珠烘干后机器恢复正常。

（3）游戏机出现规则的闪烁，数字出现一半，不能操作，蜂鸣器也无声。查电池电压正常，有接点正常，线路板也未受潮，询问用户得知，游戏器曾从桌上摔到地上，试用代换法，将废电子表芯上的晶振（表上有一只象小电解电容一样有二只脚的大零件）代

换后一切恢复正常。

几则小经验

一、改善节目转换难

有许多几合一的游戏卡是靠拨动游戏机电源开关来实现游戏节目内容的选择。有一台仿任天堂红白机，插入一盒二合一游戏卡，反复拨动电源开关，仍只出现其中一个节目调不出来。因游戏卡在别的机子上能正常选择节目，显然问题出在游戏机内部。经细心观察，发现缓慢拨动开关时，偶尔又能有出现另一节目。于是在电源开关两端并接一只 10F/10V 电解电容，结果两个节目均能正常调出，问题得到解决。

二、加大散热器

一般玩起游戏机，少则几十分钟，长的非斗个输赢不可。此时，如留意你的游戏机，会发现烫得厉害，长此下去，，显然对游戏机不利。拆开机壳，发现稳压块 7805 的散热器太小。为发能加装散热器，需把稳压块 7805 移出机外、装于底部与前面。具体做法是：打开机壳，拆下 7805 及散热器，在机壳合适位置开一小孔。将重新焊好的 7805 引出机外，再装上原散热器。然后取二根 25×25×120 的铝型料夹住原机散热器，用透明胶纸粘牢即可。经试用，效果颇佳。消除了隐患。

三、巧修开关

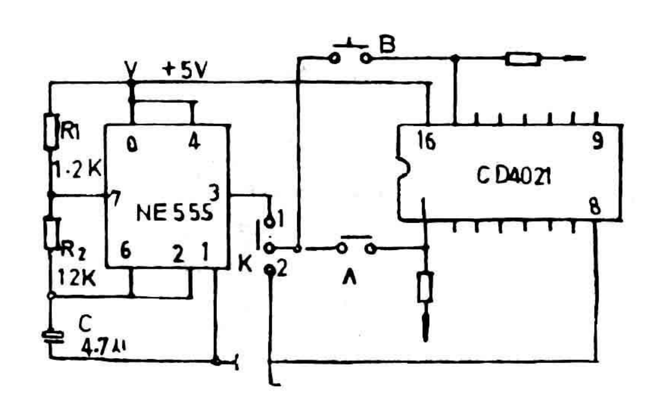
故障现象：在使用中，有时出现画面极不清楚（竖直排列条纹，密密麻麻的小白块、画面出现毛刺）或画面静止，声音杂乱等现象，后又出现操作图像连续暂停现象。

经过半年的摸索，发现此故障与电源开关有关。反复开关几次就可能得到较清楚的图像，轻轻动开关时图像有变化，有时还引个别节目静止。断电测量开关，接通时两端电阻十几欧姆，阻值过大。换上一个新开关后上述故障消除。因手头没有现成的开关，试利用本机原开关。本机开关是单刀双向的，将一个端线头换到另一端即可。这时开关状态与改接前相反，应把开关上上红色标记颠倒一下。

四、增加“连动”功能

老式任天堂游戏机 A、B 键无连动功能，玩某些游戏时很不方便。本人在任天堂游戏机上，加装一无稳态多谐振荡器，使 A、B 键有连动功能。为使手柄保持原有功能，特设一拨动开关。此开关做转换用，所用元器件全部装入手柄盒内。具体改装如图：

IC4021 的①脚⑮脚经过 A、B 键输出相连，接 K 中心端，⑧脚接 K 的 2 端。振荡频率由 $R_1R^2C_1$ 来决定，由 NE555③脚接 K 的！端输出。开关置 1 为连动，置 2 为单动。为不破坏原手柄盒外观，K 选用小型开关，安装在手柄盒斜面上。图中元件多数是本人改装后的实值。



经上述改装后，既能保持原机功能，又可连动，使用一年多来效果很好。本电路元器无特殊要求，也可用国产 555 集成块，有兴趣者可装配试一试。

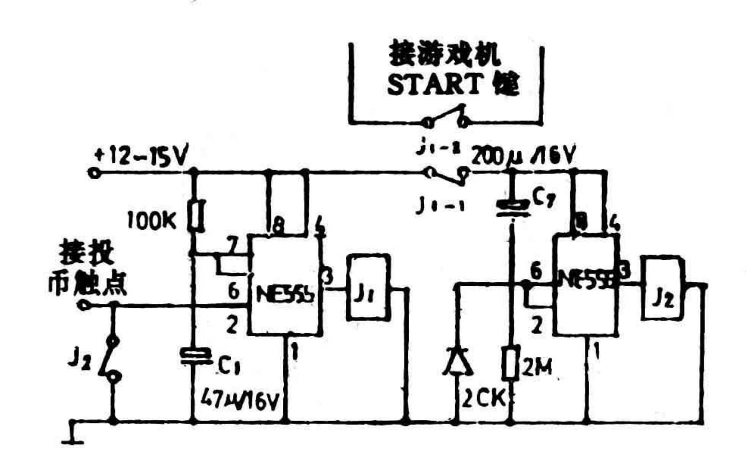
五、提高攻击速度

游戏机控制盒的快发键，大多由 555 时基电路构成多谐振荡，产生快发脉冲。如天马公司生产的“TM616”型，该电路由 $R_1$100K 和 R^2（2.2MΩ）以及 C（0.02uF）构成 $f=\frac{1}{T}\frac{1}{0.618(0.1+2\times2.2)\times0.0022}=14.8Hz$。若将 R^2 换成 1MΩ电阻，可提高脉冲频率（提至 31.2Hz）这样可提高攻击速度，对游戏过关有好处。游戏中的连发功能（如“魂斗罗”中的激光枪）改用单发键即可实现。对于由 CD4069 构成的快发脉冲的游戏机，也只需将相应电阻（一般为 2MΩ以上）改为 1MΩ即可。

六、安装投币电路

“任天堂”游戏机改成大型立体式机效果不错，便用游戏机手柄 START 键，直联接自制简易投币接点。(因为工作速度快)可靠性较差，而用成品机械投币器价格又太昂贵，本文介绍一种制作简单、投币可靠、有连续定时功能的电子投币器。

工作原理：IC_1 组成单稳态投币电路，IC^2 组成延时电路。接通电源，第一次投币单稳电路 $IC_1$②脚有一负脉冲（≤1/3Tcc），使电路翻转，③脚输出高电平，J_1 动，J_{1-1}断开延时电路，使定时电容放电，J1－2 接通游戏机手柄 START 键。约 10 秒钟后 IC_1 单稳翻转回稳态，J_1 释放，START 开关断开，J_{1-1}接通延时电路，游戏开始 8～10 分钟 $IC^2$③脚输出高电平，J_2 动作，J_2 接点闭合使 $IC_1$②脚得负脉冲，IC_1 单稳转发 J_1 动作，J_{1-2}接通 START 键，使游戏暂停。J_{1-1}动作切断 IC_2 电源，J_2 释放，10 秒后 J_1 断开 START 开关，待游戏者第二次投币后便可以从游戏暂停处接着继续游戏下去，直至第二个延时时间到。第三次投币原理一样。改变 C_2 容量可以更改定时时间。由于在每次投币时，延时电容能放电，所以延时较准。



游戏机集成电路的代换

由于任天堂与小天才游戏机所采用的中央处理器、视频处理器时钟频率略有不同，任天堂机为 21.251465MHz，所小天才、胜天为 26.601712MHz，所以在维修中更换 CPU（87007）PPU（87008）时一定要注意，一般情况下两种机型的 PPU 不能互换。否则会因时钟频率不同而出现图像不同步现象。而中央处理器 CPU 可互换，只是声音略有改变而不会影响图像同步。

两种类型芯片的区别方法是：芯片所标注的型号后“P”的（如 87007P、87008P）用于 26MHz 时钟频率即小天才等类机型。不带“P”的用 21MH 时钟频率即任天堂等机型。

	类　型	可　互　换　型　号
任天堂	CPU	87007　6005H　KD841
	PPU	87008　6022　KD840
小天才	CPU	87007P　6527P　6540　6527
	PPU	87008P　6528P　6541　6538

另外由于 IC 生产厂家随批号不同在 CPU、PPUIC 上所标注的型号也不一样，这给使用者维修中更换 IC 带来不便，附表列出可换的 CPU、PPU 型号及所配用机型供参考。

目前个别游戏机可采用双时钟电路的，如胜天 9000 型，PPU 时钟频率为 26.601712MHz、CPU 为 21.47727MHZ。两时钟电路处自独立。检修更换 IC 时应予以注意。

其　　他

一、游戏语（日文对照）

1. たたかろ	战斗
2. みもい（ゐ）	保护自己、防卫
3. みゐ	观看
4. とれません	不能拿
5. まはろ	魔法
6. くすり	药
7. にまる	逃跑
8. ペス	过关、换人
9. はをす	交谈
10. つよさ	强度
11. ばしよ	位置
12. さかす	寻找
13. どろぐ	道具
14. しちべる	调查
15. ぞすみ	休息
16. めも	记忆
17. かんがえる	思考
18つから	使用
19. とる	拿取
20. もとにもどる	回到原处
21. とぢい	远
22. ちかい	很近
23. おおい	多
24. すくない	很少
25. なし	没有
26. ある	有
27. おさい	慢
28. ほわい	快

29.ひがし　　东方
30みたみ　　南方
31.にし　　西方
32.きた　　北方
33.わたす　　交给
34.ろみ　　海
35.すすむ　　前进
36.かき　　钥匙
37.なにしない　　什么都不做
38.えらぶ　　选择
39.いどろ　　移动
40.ころつき　　作战指令
41.みき　　右
42.ひたり　　左
43.ろしる　　后
44.ろえ　　上
45.まと　　前
46.した　　下
47.きく　　询问
48.めいねい　　命令
49.ぐんび　　军备
50.ぶつし　　物资
51.たいひ　　撤退
52.ひよろるろ　　兵粮
53.ちゆろせい　　忠心度
54.ねるい　　很差
55.ふつろ　　普通
56.よい　　精良
57.すこしとおい　　较远
58.おく　　放置
59.おす　　推动
60.ひく　　拉
61.こねす　　破坏
62.あらろ　　洗
63.まつ　　等待
64.かねる　　角色替换
65.べとで　　床

66. ほん　书
67. ねこ　猫
68. あける　打开
69. けん　剑
70. たこ　盾
71. るい　箱子
72. はかす　穿（鞋子、裤子）
73. アイテム　宝物
74. なろたい　情况
75. テタニバタ　技巧
76. つかろ　使用
77. すてる　去掉
78. そろび　装备
79. なちかた　换位置
80. ぬたす　交
81. あたるつくー　重玩
82. げをむつづきもする　继续
83. データもふす　消除记录

二、常用游戏术语（英文对照）

1. AREA　地区（轮、版、关）
2. ADAPTER　电源变压器
3. ANTENNA　天线（英文对照）
1. AREA　地区（轮、版、关）
2. ADAPTER　电源变压器
3. ANTENNA　天线（英文对照）
1. AREA　地区（轮、版、关）
2. ADAPTER　电源变压器
3. ANTENNA　天线
4. BEGIN　开始
5. BEST　最好
6. CABLE　电缆，信号传输线
7. CARTRIDGE　游戏卡
8. CASSETTE　游戏卡
9. CONSOLF　主机
10. CONSTRUCTION　构造
11. CONTROLLER　操纵器
12. DEAD　死

13. EDIT	编辑，设计
14. END	结束
15. EXPAND CONNECTOR	扩充连接器
16. FAMILY COMPUTER	家庭电脑（电子游戏机）
17. GAME	比赛、游戏
18. HIGH	高
19. HI－SCGRE	最高分
20. INSTRUCTION	玩法指导
21. JOYSTICK	操纵杆
22. KEYBOARD	键盘
23. LEFT	剩余
24. LIGHT GUN	光线枪
25. MANUAL	说明书
26. MODE	模式，功能
27. NO	不，反对
28. PLAY	游戏
29. POW	能量块
30. PRESS	按……钮
31. RADIO FREOUENCY	射频，全电视信号
32. ROUND	轮
33. SCORE	分数
34. START	开始
35. SWITCH BOX	转换开关盒
36. TIME UP	时间到
37. TV	电视
38. TV GAME	电视游戏机
39. YES	是
40. 1UP	增加一次
41. DESGN	设计
42. FUEL	燃料
43. KMH	H
44. LEVEL	难度
45. PERFECT	完美
46. DEMO	演示
47. WINGS	机翼
48. SLOWEST	最慢
49. SLOWER	较慢

50. MEDIUM 中速
51. FASTER 较快
52. FASTEST 最快
53. IN 进去
54. MIC 麦克风（话筒）
55. VOLUME 音量控制器
56. AUDIO 音频信号
57. AC ADAPTER 电源播座
58. AUDIO 音频播座
59. VIDEO 视频播座
60. VHF 射频播座
61. POWER 电源开关
62. PUSH 取卡推板
63. RESET 复位键
64. EGECT 取出
65. INSERT 播入
66. GAME 游戏
67. GAME START 游戏开始
68. GAME OVER 游戏结束
69. THE END 全部结束
70. READY 预备
71. SELECT 选择
72. PLAYER 游戏者
73. 1P 第一位游戏者
74. 2P 第二位游戏者
75. AREA 关数
76. STAGE 阶段
77. SCORE；SC 计分
78. HIGH；HI 最高记录
79. BONUS 奖分
80. BASE 基地
81. TIME 时间
82. SECOND 秒
83. MUSIC 音乐
84. BULLET 子弹
85. GUN 枪
86. WEAPON 武器

87. MONEY 金钱
88. PAUSE 暂停
89. CONTINUE 续盖
90. BOSS 头目
91. GASOLINE；GAS 汽油量
92. REST 剩余人数
93. LIVES 生命
94. FOUL 犯规
95. TOTAL 总计

三、为用户当向导

随着家庭电子游戏机的普及，欲购游戏机及游戏卡的人将越来越多。对游戏机不甚了解的用户，无疑带来一些困惑；究竟购买什么型号的游戏机好呢？游戏节目卡又怎么选择呢？

据笔者的经验，目前国内。对游戏机不甚了解的用户，无疑带来一些困惑；究竟购买什么型号的游戏机好呢？游戏节目卡又怎么选择呢？

据笔者的经验，目前国内较流行的家庭电脑游戏机，均属“任天堂”型，如616、737、828、908、918、939等。(绝大部分为国内组装)。至于像什么“小天才”、“胜天”、“智力宝”、“创造者”、“庞天”之类，无非是“任天堂”的派生产品。

虽然“任天堂”系列堪称家庭游戏机的鼻祖，但因国内生产厂家众多（以深圳、珠海，浙江为主）其内在质量与外观工艺参差不齐，孰优劣莫衷一是。由于此类机进口原件，国内厂家组装，成本较低，加上各厂家之间竞争激烈，所以销售价格较低，每台约230元左右。

近年来，各领风骚的“小天才”、“胜天”、“智力宝”等机型，可谓家庭游戏机的后起之秀。她们的特点：质量较稳定，外观工艺精致。由于此类机的型号规格各异，其价格也不一致。如“小天才201”“小天才301”、“小天才501”“小天才701”等；“胜天8800”“胜天9000”“胜天9900”等；“智力宝Ⅰ”“智力宝Ⅱ”等。价格均在300多～600多之间。(其中“小天才701”配光电手枪)。

基于上述介绍，你欲购买时，可根据自己的实际情况作出选择。

值得一提的是，“任天堂”机的价廉，绝非质差，据笔者了解，许多“任天堂”机使用数年仍发挥正常；其它机的价格高，也不是完美无缺，如个别游戏节目不能玩或不能正常玩，而“任天堂”机却能“胜任”。总之，选购何种游戏机，要兼顾经济，用途，习惯，爱好，审美，心理诸方面。

当你选购好称心如意的游戏机后，又该考虑游戏节目（游戏卡）的选配了。其实选购游戏卡，要比选择游戏机更费神。因为任天堂系列游戏卡上千种，进入国内市场已达数百种。其内容，价格称得上五花八门，千变万化。价格高的可购一台游戏机还绰绰有余，一般售价在20多元～300多元不等。

在这五彩缤纷的游戏节目面前，真有束手无策之感，如果热心，诚意的营业员给你当参谋，你会得到满意的收获。倘若，没有人当参谋，甚至遇上抛售滞销货的营业员，你会觉得钱花得冤枉。

笔者建议，一般家庭用户购一盒几十合一组合卡较合适。如果，经济条件许可，可再添购一盒强卡几合一。这大小节目兼顾，难易度相结合，可以满足不同性别，年龄多种层次的需求。另外，选购单节目游戏卡，可以根据个人的兴趣爱好来选择内容。目前流行的游戏卡内容可分为枪战、武功、趣味、智力四大类型，其中最具代表性的有枪战卡“魂斗罗”、武功卡“双截龙”、趣味卡“超级玛莉”、智力卡“俄罗斯方块”等。

怎样鉴别游戏节目是否优秀之作，不妨从五个方面给予评估。一是趣味性：即对游戏者的吸引程度；二是真实感：即人物、景物的象真程度；三是易解力：即不依赖说明书，由操作者独立摸索进行游戏的容易程度及适合的年龄跨度；四是场景画面：即图像的鲜明、易懂、丰富多变、多层次程度；五是兼容量：即指节目卡中存贮器的容量（以“K”代表贮储的容量多少），容量越大（“K”数越高），节目水平越高。

尽管，日本电器公司（NEC）近年推出了高清晰度世嘉16位机，但因价格昂贵，节目品种较少，普通消费者只是望洋兴叹。当然，随时间的推移，世嘉机节目卡的不断增多，将会有众多的世嘉机用户，以至最终取代“任天堂”机。

编 后 语

亲爱的读者：不知你读完《电子游戏机大全》是否对你有所收获呢？

书名虽然以《大全》定名，但只是相对而言。因为任何一种书刊不可能对某个领域，某个系统，某个专业的知识包罗全面，况且电脑游戏机及节目卡花样不断更新，可谓日新月异。

由于编写、搜集有关资料的工作繁琐，加上编著这本较大型的电子游戏资料经验不足，书中必然存在一些缺点、错误。因此，诚望广大读者提出意见或建议，尤其欢迎电器维修人员，“游戏迷”们恩赐更好的维修经验、游戏秘诀等有关资料，以期《电子游戏机大全》更上一层楼。

此书的问世，就算是一次偿试吧！

编　　者

{
"filename": "MTMxMzAwMDYuemlw",
"filename_decoded": "13130006.zip",
"filesize": 68563909,
"md5": "db219e5b926874c125467f700231bed0",
"header_md5": "f3850be15fb8bfd2b963fd959301687f",
"sha1": "f33a5cfeb50e72f0a9700869730fc8bab039a5a6",
"sha256": "ca6a70b5a3dfa97aadc2fcee2672db6543cfdcb786be5c5c3e19f6f3c5d12a79",
"crc32": 4221171384,
"zip_password": "",
"uncompressed_size": 76743916,
"pdg_dir_name": "\u2559\u256c\u2567\u2556\u2557\u00b7\u2524\u2264\u255a\u00bd
\u251c\u256a\u255b\u2248\u00ed\u00f1\u2558\u00a1\u2514\u03c6\u00ed\u00f1\u256c\u00bc\u2568\u2590_13130006",
"pdg_main_pages_found": 208,
"pdg_main_pages_max": 208,
"total_pages": 221,
"total_pixels": 1367876848,
"pdf_generation_missing_pages": false
}